

International Game Magazine

LEVEL

Numărul 3
Noiembrie 1997

18000 LEI

Descrieri:

Warlords 3
7th Legion
Hexen II
Soultrap
Last Express
Time Commando
Air Warrior 2

Console:

Mario Kart
Super Mario 64

Quick Test

Flystick 2000-F21
Power Station
Microsoft Pro Joystick

Tips

Mario meets Lara Croft
Placi grafice 3D

Age of the Empires•Broken Sword 2•Civil War General•Close Combat
•Daytona USA•Dillbert's Desktop Games•Dreams•Excalibur 2555 AD
•Gothica•Grant Taft Auto•Hercules•Jedi Knight•Joint Strike Fighter
•K&N Extreme•Links LS 96•Man In Black•Muterium•NHL 98•Overboard
•Paximperia•Seven Kingdoms•Tomb Raider 2•Virtus Pool 2•Worms 2

International Game Magazine

LEVEL



Cum și de ce se joacă lumea?

Dorința de a juca există încă din timpurile în care omul de abia începuse să aibă conștiință și începuse să gândească unelte pentru a-și ușura munca. Acum aproximativ 55 de ani noțiunea de inteligență artificială era considerată de domeniul viitorului. Lucrurile s-au schimbat de atunci enorm. În 50 de ani omul a reușit să facă un pas imens. Un om nu mai este nevoit să facă calculele unor ecuații, să facă graficele acestora sau să realizeze o schemă a unui bloc. Totul s-a simplificat acum. Niște butoane apăsată pe tastatură îți pot da rezultatul ecuației dorite în câteva secunde. Mai mult, cu ajutorul acestor aparate minunate se pot proteja blocuri de 100 de etaje doar în câteva zile. Așadar munca omului s-a ușurat. S-a schimbat toată lumea. Doar câteva lucruri au rămas aceleași: oamenii, jocurile și credința. Iată că am ajuns acolo unde ne doare pe noi mai tare. Sunt oameni și oameni. Fiecare s-a jucat în copilărie. Copii de astăzi se joacă însă din ce în ce mai mult cu calculatoarele sau cu consolele. Întrebarea care se pune este dacă acest lucru este bun sau rău. Un studiu efectuat în Germania a

demonstrat că fiecare al optulea copil suferă de obezie și de dereglări ale sistemului nervos ca urmare a scăderii interesului pentru activitățile sportive și de divertisment. Totuși, la acest sfârșit de mileniu nu se poate concepe o activitate fără ca ea să fie însoțită de calculator. Jocurile fac parte din viața noastră de zi cu zi. Unii joacă pentru a câștiga bani, alții o fac din plăcere sau pentru a se relaxa. Există însă și oameni care sunt înnebuniți după orice fel de joc. Și jocurile sunt frumoase, educative și interesante. Dacă vrei am putea numi această lume a jocurilor „Noua dimensiune”. Aici se petrec cele mai incredibile lucruri, aici poți să mori de zeci de ori sau poți relua de un infinit de ori jocul din locul de unde l-ai lăsat. Ce bine ar fi să putem face acest lucru și în viața de zi cu zi. Să salvăm într-un anume loc pentru ca mai târziu să putem relua activitatea noastră de acolo de unde am lăsat-o. Poate că lumea ar fi arătat altfel. Trist este însă că tot mai mulți uită după vârsta adolescenței să se mai joace ca niște copii. Începând de la o anumită vârstă lumea își caută un refugiu în jocuri „in-



teligente”. Dacă mă întreb pe mine aceștia sunt oarecum deplasați față de realitate. Eu întotdeauna îmi pun întrebarea cum ar privi un copil un anume lucru. Poate că niciodată nu o să reușesc să gândesc ca un copil. Și totuși e ciudat! Noi credem că vedem lucrurile la adevărata lor valoare. Oare chiar o facem? Oare nu văd copii lucrurile mai bine decât noi? Oare ar mai exista războaie dacă toți s-ar gândi la copiii de mâncă și nu la propriile interese? Când se va face această lume mai bună? Când vor fi adulții copii, măcar pentru câteva clipe în fiecare zi? Să înțeleagă și să vadă greutățile lor și problemele cu care aceștia se confruntă. Credeți că e ușor să fi copil și să încerci să joci un joc care să fie pe placul tuturor?

Horian Răduanu

Editorial

3 Cum și de ce se joacă lumea?

Cuprins

4 Sumarul revistei

Conținutul CD-ului

6 LEVEL CD: Jocuri pentru fiecare

Actualități

8 Ultimile știri din branșa jocurilor



Descrieri

12 Mass Destruction

Un joc în care trebuie să distrugi tot ce îți stă în cale. Clădiri, tancuri, oameni... distrugere în masă.

13 Take No Prisoner

Nu luați prizonieri! Un titlu care mie îmi spune tot. Cred că bănuți și voi despre ce e vorba.

14 Atomic Bomberman

Haideți să punem o bombă aici, una acolo. Logica și viteza sunt totul în acest joc.



16 F16 Fighting Falcon

Avioane de vânătoare, inamici și o grafică de zile mari. Citiți aici

ce poate oferi un simulator de zbor.

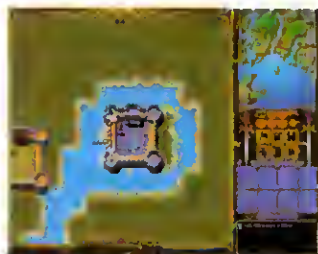
18 Hexen 2



Quake, Doom și acum Hexen 2. Mai mult sânge, mai mult suspans...

20 Warlords 3

O istorie interesantă, bătălii,



castele și vremuri preistorice. Strategie turn-based la ce mai înaltă clasă.

22 DOG

Grafică superbă și sunet bine realizat. Iată două din caracteristicile acestui joc. Producătorii s-au întrecut pe ei înșiși!

23 7th Legion

A șaptea legiune. Ultimul răcnet în rândul jocurilor de strategie militară. Epic MegaGames ne-au pregătit ceva cool de tot.

24 Soultrap

Capcanele sufletului. Călătorie sângeroasă și captivantă prin labirintele morții.

26 Last Express

Un furt care a scuturat lumea. Un om care este făcut vinovat pe nedrept. Cum poate acest om scăpa? Ajutați-l!

28 Air Warrior 2

Avioane și misiuni din primul război mondial până în războiul din Coreea. O mulțime. Un joc care promite multe.

30 Time Commander



În întrecerea cu timpul călătorești prin toată lumea în toate epocile. O aventură interesantă și palpitantă. Acum ai ocazia de a intra în celelalte dimensiuni pentru a re trăi istoria.

Cheat Codes

32 Need for Speed 2

Din aceste pagini puteți afla cum puteți concura și cu alte vehicule.

Nostalgic

34 Lemmings

Iată că omuleții verzi s-au întors. Ce mai e nou și ce s-a întâmplat

acum câțiva ani.

35 LHX

Unul din cele mai bestiale simulatoare de acum câțiva ani își face iarăși apariția. Să recapitulăm un pic ce se întâmpla în jocurile de altădată.

Console

36 Nintendo 64

Ce aduc nou consolele și ce avantaje au acestea față de PC-uri.



37 Mario Kart

O cursă de carturi cu tot felul de minunății. 1-2-3 și... am plecat cu viteza melcului turbat.

38 Super Mario 64

O întâmplare nefericită petrecută la un castel îl determină pe micuțul Mario să ia atitudine față de tiranul Bowser. În final nu poate rămâne decât unul singur.

Quick

40 Flystick2000-F21



Un scurt test efectuat dezvăluie performanțele mașinăriei de jucat.

41 Power Station

Mortal Kombat, Virtua Fighter 2 etc. Toate au ceva în comun: prea multe taste. Ne poate face acest produs de la Genius viața mai simplă?

42 Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro Joystick



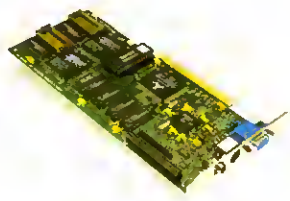
Iată că începe să se între-vadă o nouă generație de joystick-uri și de simulatoare. Un test scurt ne demonstrează ce aduce nou acest produs de la Microsoft.

Tips

44 Mario meets Lara Croft

Cum vor schimba consolele lumea și cât de rentabile pot fi acestea.

46 Plăci grafice 3D - Ce și cum să alegem



Un test de 14 plăci grafice 3D a dezvăluit cum să vă alegeți perifericul potrivit rulării jocurilor.

Răspunsuri

50 Răspunsuri, răspunsuri, răspunsuri - voi întrebați și noi răspundem. E clar, nu?



Întrebați de Florin (Mr. President) sau de Răzvan (Indiana)!

LEVEL CD: Jocuri pentru fiecare

Age of Empires

Esemble Studios/Microsoft
Strategie real-time cu o grafică foarte bine relizată. O amestecătură între Warcraft și Civilization! Bombastic!



Win95, Pentium, 16 MB RAM, 50 MB HDD

Broken Sword 2

Revolution/Virgin
Sunteți fani ai jocurilor de aventuri clasice? Atunci nu pierdeți ocazia. Win95, 486, 16 MB RAM, 15 MB HDD

Civil War Generals 2

Sierra
Acest joc de strategie turn-based vă oferă șansa de a juca numai ca Robert E. Lee, Grant și Sherman... Win 3.x & Win95, 486, 8 MB RAM, 15 MB HDD

Close Combat 2

Microsoft
Joc strategic real-time din al doilea război mondial, bazat pe faimoasa operațiune Market Garden.



Win95, Pentium, 16 MB RAM, 45 MB HDD

Daytona USA Deluxe

Sega PC
O nouă versiune a jocului Daytona.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 15 MB HDD

Dilbert's Desktop Games

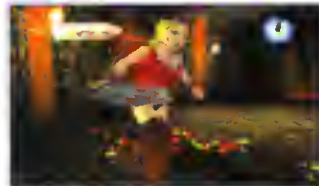
Cyclops Software/DreamWorks
Sunteți stresati de atâtă muncă? Atunci acesta este un joc pentru dumneavoastră! Win 3.x & Win95, 486, 16 MB RAM, 15 MB HDD

Dreams

Cryo
Demo care nu se poate juca de la cei care au realizat Atlantis. Vă va place în special muzica... Win95, Pentium, 16 MB RAM

Excalibur 2555 AD

Telstar
Verișoara Larei Croft trece și ea la treabă - salvați spada legendară Excalibur.



Win95, Pentium, 16 MB RAM, 10 MB HDD

Golgotha

Crack Dot Com
Strategie real-time amestecată cu Doom de la realizatorii lui Abuse... Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD

Grand Theft Auto

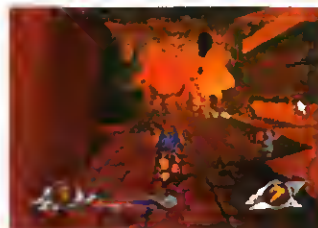
DMA Design/BMG
Un joc în care trebuie să fi împotriva legii. Furi mașini, fugi de poliție, jefuiești cetățenii...



DOS, Pentium, 16 MB RAM, 25 MB HDD

Hercules

Disney
Platform game, în care tu ești Hercules și trebuie să salvezi Olimpul...



Win95, Pentium, 8 MB RAM, 10 MB HDD

Jedi Knight

LucasArts
Acum aveți ocazia de a folosi săbii laser împotriva Forțelor Întunericului. Aici puteți juca o misiune multiplayer sau single. Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD

Joint Strike Fighter

Innerloop/Eidos
În acest demo vi se oferă posibilitatea de a pilota unul din cele mai renumite avioane de vânătoare. Nu dispuneți însă decât de patru minute pentru a admira grafica...



Win95, Pentium, 16 MB RAM, 50 MB HDD

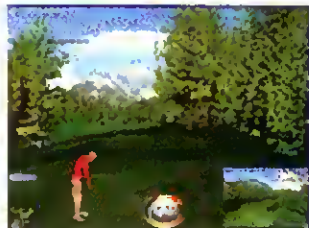
KKnD Extreme

Melbourne/EA
KKND rescris pentru Windows 95 cu 20 de noi misiuni. În demo se pot juca patru dintre acestea. Win95, 486, 8 MB RAM, 15 MB HDD

Links LS 98

Access/Eidos

Cel mai bun gol! E suficient, nu?



Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD

Man In Black

Ați văzut filmul? Agentul J și agentul K protejează lumea împotriva ororilor venite din univers.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD

Mutarium

Zima Soft

Strategie real-time cu o grafică slăbușă însă cu idei interesante.



DOS, 486, 8 MB RAM, 2 MB HDD

NHL Powerplay 98

Virgin

Ice Hockey! Come one and joyn it!

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 60 MB HDD

Overboard!

Psygnosis

Pirați, distrugătoare - o acțiune interesantă de la Psygnosis.



Win95, Pentium, 16 MB RAM, placă 3D

Pax Imperia Eminent Domain

THQ

Strategie real-time sofisticată, asemănătoare cu Master of Orion2.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 70 MB HDD

Rayman Designer

UBI Soft

O nouă versiune a renumitului joc de platformă.



DOS, Pentium, 8 MB RAM, 10 MB HDD

Seven Kingdoms

Enlight Soft/1-Magic

Strategie real-time fantazistă cu economie, diplomatie și lupte de la realizatorii jocului Capitalism.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 35 MB HDD

Tomb Raider 2

Core Design/Eidos

Lara Croft s-a reintors! Deci ce mai așteptați.



Win95, Pentium, 16 MB RAM

Worms 2

Team 17/Microprose

Un demo la nivel înalt! Probabil că numele vă spune tot. Jucăți-l și veți vedea ce fac killer-i viermilor!

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 20 MB HDD

Virtua Pool 2

Celeris/Interplay

A doua versiune a acestui joc este destul de reușită! Play It!



Win95, Pentium, 8 MB RAM, 10 MB HDD

Updates

Archemedean Dynasty 1.120 3Dfx

Carmageddon 3Dfx Final

Constructor Win95

Eestatica 2 patch

F1 (Cyrix)

F-16 Fighting Falcon v1.2

Flying Corps 1.11 „R”

SM's Gettysburg Patch 1

Glide for Voodoo (3Dfx) v2.43

Hexen 2 v1.11

iF22 v3.2

Ignition v6.56

Int. Rally Championship (Cyrix)

JetFighter 3 Update 2 (3Dfx Final)

Links LS 98 v1.32

Mageslayer v1.1

MotoRacer Polygons version

NHL 98 Updated Rosters

Outpost 2 SRI & Scenario

Postal v1.1

GLQuake v0.96

GLQuake/GLHexen PowerVR PR 1

Quake v1.06/1.07 to v1.08

Total Annihilation v1.1 beta 2

Warlords 3 v1.01

XWing vs. Tie Fighter (3Dfx)

Shareware

Anawave's Gravity

Archonophilia

Catz, Your Computer Petz

DeskNotes 1.0

DLL Master 4.2

DUW - Disk Usage V1.21

FAR v1.50b

Get to know the USA

InfoSpy v2.60

Labels, Cards & More

Perfect Screens for Windows 95/NT

Pointcast

Submission Wizard

Viruscan v3.1.2 for Win95

L3Enc v2.71 (MP3)

MP3 Compressor Win95

Winamp v1.55 (MP3)

Dead Reckoning

Adhara-3



Buggy

Un nou joc de mașini de curse pentru PlayStation și PC. Cel de la Gremlin și-a propus să aducă pe piață ceva nou care să revigoreze frustarea gamerilor pentru curse de mașini. Buggy vă oferă posibilitatea de a prinde controlul asupra unor mașinute raționalizate. Fiecare dintre acestea are caracter-

isticile proprii, cum ar fi culoarea și răspunsul la diferitele comenzi. Cade 15 circuite, se desfășoară într-un mediu foarte divers: înca, în tlele prădării japoneze, străzuri de pe malul mării sau păduri întinse până la granițe, sub terane. Toate track-urile sunt înșes de de, ex, cene de noapte, acestor putând fi adăugate sau schimbate. Acest joc va fi în sfârșitul acestui an unul din cele mai reușite, oferind în cel mai timp suport 3D. Have fun!



Actua Golf 2



Unice în al jocurilor de golf care sunt forțat să procesori al unui console. PlayStation vor putea beneficia de un joc care le va calma nervii. Cu o istorie, Actua Golf a fost desemnat ca fiind cel mai tare joc de golf al tuturor timpurilor. Această nouă versiune a fost îmbunătățită din punct de vedere grafic. Fără a fi vorba de reprezentare, de exemplu, reflexile apă. În plus, producătorii au adăugat șase noi circuite. Deși, ați putea fi încă, încă șase noi circuite. Trei dintre aceste circuite au fost refăcute după cele mai frumoase terenuri din lume, realul jucând în acest joc un rol foarte mare. Cel mai interesant este că au fost adăugate, pe lângă cele existente în prima versiune, și multe alte posibilități de joare cu erori. Există și posibilitatea de a joaca din diferite unghiuri, putându-se vedea cât mai exact rezultatul de joare în situații complicate. Merse pe aici și vă las să descoperiți singuri ce poate aduce o partitură de joc.

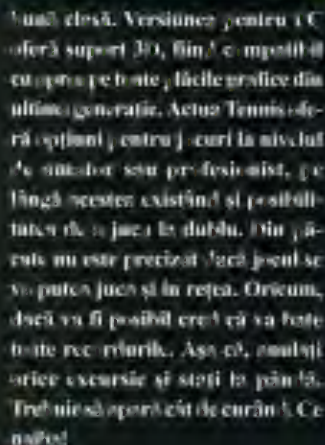
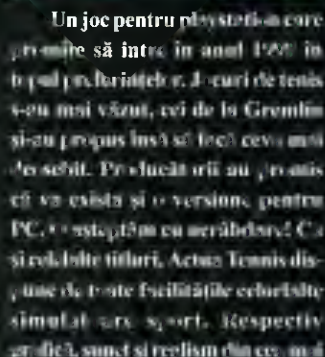


Wet The Sexy Empire

Cel de la CDM, au făcut un joc mai puțin obișnuit. Lansat oficial în vara acestui an, Wet primește să intre în noial jocurilor. Sper că veți da seama din titlu că este vorba despre un joc... erotic. Peste câțiva procesori. Eu unul mi-a recomandat expililor sub 18 ani. Wet s-a găsit deja și prin rețeaua noastră. Oameni care cu cred că nu s-a prea înrâșit. Orice, jocul oferă scene foarte umoristice, tot

jocul fiind de fapt o comedie sexuală. New Generation sunt aici trănăși care nu dezvoltă acest joc. Din păcate versiunea în limba engleză ar trebui să fie lansată pe piața în sfârșitul acestui an. Numai cu puțin timp să mai rămână dintr-un prim joc. Efectiv, a face să ați de oare probleme. Jocul constă exclusiv din hentai-down to, năvălind în stilul lui. Imaginați-vă că văți un tip în și cu bani care te lasă în sfârșit în film erotic. Trebuie să faci anumite, să începi jocul cu directri de film, tot alina. În final ajunși un tip foarte cunoscut în lumea filmelor. Dacă îl și descoperiți lumea minunată a lui Eric.





Lee Corbett PRESENTS

European Qualifiers

WORLD CHAMPIONSHIP
AUG 1997

ENTERING THE
MOTORCROSS RING

HOW TO WIN

INTERVIEW WITH
Lee Corbett

ENTERING THE
RING

INTERVIEW WITH
Lee Corbett

CONTINUE

La stăruința lui din octombrie: "Ești învins", oficial un joc "șteptat" cam de mulțime de familii jucurii, sport pe calculator. Natura și i-lay-station. După cum precizează prindătorii, AS2 este cel mai realist simulat sport de pământ acum. Jocul dispune de facilități desedibite, meciurile desfășurându-se pe terenuri de fotbal existente în realitate. Pentru realizarea acestui joc a fost consultat Alan Shearer, căpitulul echipei engleze de fotbal. Astfel, proiectorii au vrut să se asigure că acest produs va fi ut-

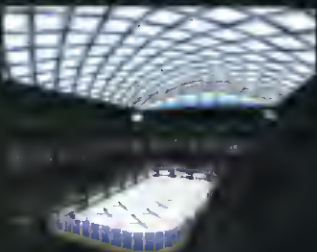
timul răcnet în răsunul j-cuierilor de Eoloid, urmăritându-se în primul rînd crearea unui j-cuier mai sîmțit de realitate, în acest sens au fost reținute peste 200 de variante de Eoloid internatîionale, dintr-astfel gîmerului senzația că se află „acolo” (după cum se prezintă în comunicatul de presă) aproape j-cuier să mîrșă și se întîm, B.C., J-cuier vs avta și suport B.C., Un aspect interesant este și mulțimea de condiții meteorologice care au fost puse la dispoziție. Astfel, se poate retrăi miezul din secolul al-lea, cuprinzîndu-se din 1974 desigur pe o plină torențială dintre Olinda și Brazilia. Nu e nici o problemă dacă Eoloid și J-cuier au un miez j-cuier sau j-cuier, într-un cuvînt se pare că cei doi B.C. Gramlin au un uitor nici un aspect.



Actua Ice Hockey



Așa cum de jo, probabil că veți fi asaltat, echipa Actua Sports de la Gamlin ne prezintă pentru început anul viitor o nouă surpriză: Actua Ice Hockey. Pînă cîndes că și acest joc va prezenta caracteristicile caracteristice jocurilor Actua, existînd o versiune pentru PC și una pentru PlayStation. Bătăliile de la Gamlin sunt supărate cu război! Sau gîndit să faci un joc în care, așa cum ne-am obișnuit deja, realismul jucat nu e lăsat în urmă. Actua Ice Hockey va oferi suport 3D pentru toate plăcile grafice 3D din ultima generație. Echipa de jocul va fi aceluși cu cel jucat în Actua Soccer 2 și Actua Tennis. Acest lucru înseamnă o grămadă de lucru 3D, ca de exemplu un joc real-time. Producătorul promite că jocul va dispune de comentarii pătănte de animare 3D și nu în ultimul rînd de un sunet de excepție. Așteptăm cu nerăbdare să vedem ce ne prezintă bătăliile de la Actua Sports.



Judge Dredd

We are the law!

Un alt joc pentru PlayStation, de data

asta se pare că e ceva într-ale-văr rugit. Cel de la Gamlin va vizita probabil filmul acela în care Sylvester Stallone făcea vază tot ce mișca și se așeză să tragă un joc pe măsură. În serialul 22-lea tu lăși în judecă Judge Dredd urmărind să faci dreptate în Mega City One unde un nebun vrea să-și facă de cap încercînd să stăpînească lumea. Nu lăsați tot nebun și are intenția să facă o grămadă de omoruri după echipa și asemănarea lui cu intenția să-și facă zile fricoase și furtive. Asta e și mai nebun și nu știu de glumă, așa că are



grîbi de el într-un moment de răsunet. Trăgă el. Se pare că la sfîrșitul acestui an vom avea mult de lucru. Gamlin prezintă pentru sfîrșitul acestui an grămadă de surprize printre care și un show'em'up de zile mari.



Mass Destruction este un shoot'em'up în care tot ce ai de făcut este să distrugi tot ce-ți iese în cale. Dacă cei de la BMG s-au gândit să scoată o armă împotriva jocurilor de acest gen, într-o oarecare măsură pot spune că le-a reușit figura. Să zicem că avem un tanc și vrem să ne plimbăm și noi liniștiți printr-un oraș, așa, ca tot omu' care merge dimineața la servici. Apoi să zicem că ne-am plictisit de traseul monoton ce tot trebuie să îl urmăm ca niște oițe zi de zi și vrem și noi să facem o schimbare. Cam în ce ar



putea consta această schimbare? Păi nimic mai simplu. Dacă tot avem posibilitatea de a ne face de cap cu un tanc de ce să nu profităm și noi puțin pentru a mai aranja puțin peisajul după bunul plac. Astfel putem vedea de exemplu cât de rezistentă ar fi o oarecare construcție la niște mari proiectile ce vin dintr-un tanculeț care a pus gând rău la tot ce-i răsare în față. Acum bineînțeles că autoritățile s-au cam enervat la faza asta și aruncă și ele în luptă cam tot ce au în dotare.

E... dacă tot am ajuns aici vă pot spune că tanculețul vostru a cam dat de bau - bau pentru că de fapt se află fix pe tăramu' lui 'inamicu' și vrei sau nu trebuie să îl găurești cât mai mult posibil. De aici încolo voi o să tot distrugiți tot felul de clădiri printre care și o serie de buncăre înarmați cu tunuri. Acum, că tot veni vorba de inamici, vă

pot feriei cu informația că pe lângă clădiri și buncăre veți întâlni și un mare maldăr de taneuri de tot felul, soldați cu diferite aghe-uri, elicoptere, bombardiere, tunuri, mine și alte omorătoare d'astea care trebuie să aibă aceeași soartă cu clădirile. Dacă vă vine cumva ideea să treceți la nivelul următor ar fi bine să vă puneți serios pe distrus pentru că nu veți învinge decât atunci când nu mai există nici un inamic terestru.

În ceea ce privește armele de care dispuneți, la început o să aveți doar niște proiectile medii, și o mitralieră. Pe măsură ce distrugeți mai multe clădiri veți descoperi printre ruinele acestora o serie de arme noi printre care rachete ce urmăresc ținta, mine, grenade, proiectile mai performante și alte minunății nu mai puțin eficiente. Bă frate, păi să tot distrugi cu armele astea. Dacă ești supărat rău pe orașu' tău poți să îți imaginezi că tocmai ți-ai demolat școala sau nu știu ce bloc de pensionari



care te enervau și uite așa din clădire în clădire nu mai e orașu'! Dacă sunteți mai mulți cu idei d'astea de distrugere există și opțiunea de rețea unde vă puteți kill-ării liniștiți.

Grafica jocului este destul de drăguță, acțiunea fiind privită din bird eye view, adică așa cum ar vedea o cioară din zbor, iar clădirile fiind ca de obicei din poligoane texturate. Totuși se pare că cei de la BMG nu prea și-au băut capul cu rezoluția pentru că nu se

poate spune că la partea asta MD-ul stă bine. Acum asta este, trebuia făcut totuși un compromis pentru a nu ridica pretențiile de sistem ale jocului. Apropos de asta, uite domne că mai apar și jocuri care merg cu 8 MB de RAM, că în ultima vreme tot ce am văzut cerea cel puțin 16.

Mde, dacă tot am văzut cum stăm la grafică să îndreptăm puțin urechea și spre bibliotecă de sunete, să auzim și noi cum bubuie treaba pe acolo că doar mergem cu tancu' nu? Explozii este, zgomot pentru arme este, oameni care țipă este, muzică...bă, dați bă muzică! Bă, păi ce faceți, unde e muzică? Să vezi că ăștia n-au pus muzică. Nasol, n'avem talăngi. Uite că nici la faza cu sunetu' nu stăm prea bine. Hai, fără muzică mai merge, dar să nu auzim și noi un zgomot de motor, un scârțait de șenile. E, asta este acum, tot e bine avem ce distruge. Nu vă recomand să puneți în practică ce faceți prin jocul ăsta ori cât de supărați ați fi pentru s-ar putea să întâmpinați ceva probleme. Adică ce vreau să spun e că dacă aveți vreodată ocazia că vă urcați în ceva cu șenile să nu vă vină cumva ideea să vă demolați școala sau casa lu' vecinu căci numai puncte sau arme noi nu o să obțineți.

Acum, că v-am lămurit cum stă treaba cu jocul ăsta, vă doresc o distrugere cât mai plăcută și la mai multe ghiulele. Oaaaiiii mamă! Kill, kill, kill... Haaa! Ha! Ha!

Indiano (Răzvan Pătrașcu)



Ce credeți că ar putea să iasă din creierle celor care au creat Heretic și Hexen? Păi doar un alt shoot'em up cu un mare maldăr de inamici, de arme și bincințeles, sânge cu kilu'. Dai cu gunul pe unde apuci și îți târăști apoi bocancii prin bălțile roșii sau verzi lăsate de hoiturile împrăstiate pe străzi. Bă fraților, kill la greu și-n jocu' asta. Se pare că ăstora de la Raven Software numai de jocuri cu sânge le arde în ultima vreme. Dă-i cu grenada... mai pune câte o bombă pe-acolo, trage-i lu' ăla-n meclă...și așa mai departe, vechea poveste cu cadavre, sânge și străzi pustite de războaie. Acțiunea e cam aceeași ca în Duke Nukem doar că nu este privită de la nivelul ochilor ci de



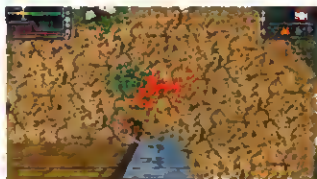
undeva de sus, adică overhead view cum i se mai spune. Cât privește treaba cu grafica, ea de obicei 3D, texturi mapate, rezoluție...blcah, asta e cam nașpa. Păi dacă pe un P133, merge cu greu la 640x480 vă dați seama că la partea cu cerințele de sistem are deja o mare bilă neagră. Totuși, pentru cei cu sisteme mai eu capu' pe umeri există un oarecare avantaj, suportă DirectX 3D ceea ce mai schimbă puțin situația. Asta este, ce să-i faci dacă ăia din străinătăți au cum să-și ia computatoarele mai deștepte.

Dar să lăsăm totuși de-o parte treaba cu grafica și să zicem că ceva despre ce se întâmplă de fapt în jocul ăsta. Acțiune în timp real elonată din jocurile de referință ale genului, în special Duke Nukem. Gata, cu faza asta am pus dejetu' pi rană. Cu toate că jocul nu aduce mai nimic nou în partea cu acțiunea, este totuși destul de captivant prin faptul că aruncă în luptă o gramadă de inamici care vrei nu vrei te trezesc din moleșeală punându-ți la grea încercare viteza de reacție. Jocul chiar își merită pe deplin titlul „Take No Prisoners” pentru că într-adevăr nu prea aveți aliceva de făcut decât să dați cu tunu' în tot ce vi se pare amenințator. Și cum nu o să găsiți nimic pașnic în orașul pe care tocmai vroiați să-l vizitați veți fi nevoiți să vă apărați scăfârliia făcând uz din plin de armele pe care le aveți în dotare lăsând în urmă doar bălți de sânge contrastând cu oasele zdrobite de gloanțe. Ca să spunem că ceva și



despre cum arată dușmanu', acesta este de mai multe feluri respectiv dușman de trage-n tine, dușman de te mănă, dușman...ăăă, și alți dușmani care ori ce ar face nu trebuie să vă lăsați influențați de sentimente ci doar de muniția sau armele pe care le aveți. Adică ce vreau să spun e că aveți muniție limitată care vă trebuie să o distribuiți cumpătat, 2-3 gloanțe pentru oricine vi se pare că are moacă dubioasă. Armele pe care le veți folosi vor fi 20 la număr și veți intra în posesia lor numai dacă folosiți rețeta următoare: pentru 1kg inamic cu mitralieră, adăugați câteva focuri de shoot gun, după gust, așteptați câteva clipe ca să se împrăstie ușor sângele pe jos apoi serviți mitraliera cu muniția aferentă. Această rețetă se aplică la fiecare inamic care folosește o armă nouă ce odată intrată în posesia voastră o veți putea selecta dintr-un meniu ca apoi să vă bucurați din plin de moartea adusă celor ce vă supără.

Inamicu' constă în primul rând din soldați dotați cu arme care mai de care mai ciudate restul forțelor fiind tot soiul de reptile idioate care, probabil din lipsă de halebă, caută să te pape. Trebuie să aveți grijă cu șopârlele pentru că sunt ale dracu' rău de tot, nu ști de unde sau de unde o să apară. Hai, cu oamenii te mai descurci, îi vezi, le mai înfigi câte un gloanț în diblă, îi mai gâdili cu o grenadă, și gata treaba, în schimb eu șopârlele treaba e mai nașpa. Alea terestre se plimbă doar în grup și le mai și duc mîntea la diversii, iar cele de sub apă sunt greu de observat și te vei trezi că înolând liniștit printr-un canal, care tocmai îți mănă picioarele.



Cu șopârle, gândaci, soldați și alte nimicitoare se adună o țifă de 22 de inamici care mai de care mai înșetați de sânge, ceea ce o să vă dea ceva de lucru în cele 20 de teritorii pe care le aveți de cucerit. De asemenea mai există și niște vehicule care permit transportul în diferite puncte ale orașului.

Acum că am lămurit cum stă treaba cu acțiunea putem să zicem ceva și despre sunete, aceste constituind un element foarte important într-un shoot'em up. Mde, zgomot putem spune



că există da cam atât că nu prea merită comentat. E destul de clasică treaba și pe aici, explozii, țipete, focuri de armă și...cam atât. Muzică este da nici asta nu ferește prea mult pentru că e destul de simplă și nu are cine știe ce potrivcală cu jocul, ba din contră, e cam pe lângă...sau cel puțin așa îmi sună mie. Păi ziceți și voi, la resursele care le cere ar trebui să fie cel puțin ca MDK-ul, nu? Ori cum, cu toate că are ceva acțiune, ar putea fi mult mai bine făcut din mai toate privințele pentru că în formula în care a fost lansat în octombrie nu se prezintă prea strălucit și nu cred că o să facă prea multe valuri printre gameri. Uitam să vă spun că există opțiune de multi player permițând câtorva zurbagii să se kill-ărescă în câteva nivele speciale.

Așa, păi cred că asta a fost tot, dacă vreți totuși să vă inhalați HDD-ul și cu jocul ăsta vă transmit un călderos kiil, kill și iarăși kill ...end till the next time...tatara!

Indianu' (Razvan Pătrașcu)

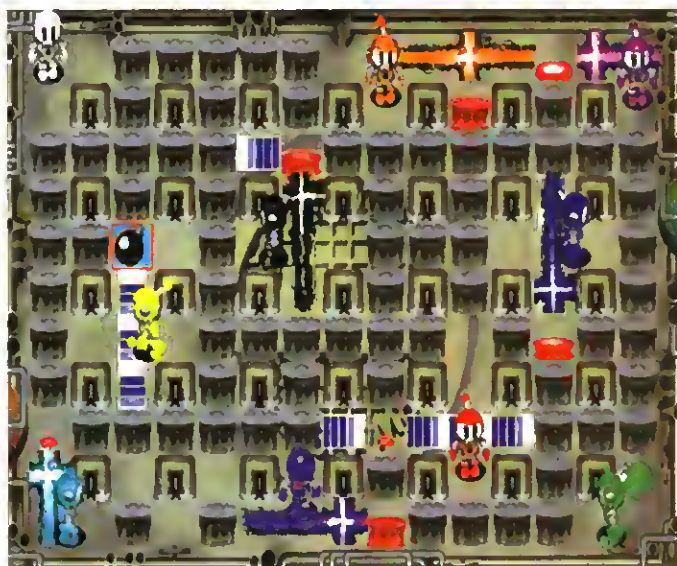


Ațiunea jocului este mai simplă ca 2+2. Pui o bombă, iar apoi trebuie să-ți ferești spatele, fața, stânga, dreapta etc. Explodează bomba, îți alegi powerup-urile și apoi mai pui o bombă. E, asta n-ar fi nimic, dar problema e că trebuie să-ți distrugi partenerul de joc. Aici e buba. Dacă joci cu calculatorul nu prea ai șanse. Așa că vă propun să vă strângeți vreo zecă în rețea și să faceți un concurs. Cine pierde dă o înghețată. Noi așa facem pe-aici prin redacție. M-au cam scurs de bani, dar distracția e pe măsură.

Nivelele diferă între ele prin fundal precum și printr-o serie de particularități. De exemplu există un nivel în care este sugerat un teren de hochei. E, ați dat vreodată cu capu' de genunchi încercând să traversați un lac fără patine. Ei, bine eu da. Cam așa e și aici. Ai impresia că mergi tot înapoi. Mai sunt unele nivele în care pe măsură ce distrugi tot mai mulți pereți apar o serie de surprize, ca de exemplu benzi rulante, trambuline și alte idioțenii d'astea. Nu de puține ori am pus o bombă iar apoi încercând să fug m-am trezit că a luat-o bomba după mine. Haios e când te faci arșice. Mai rămâne

doar o grămadă de cenușă iar în vârf doi ochi care mai au șansa să clipească de câteva ori. Ceea ce m-a uimit la acest produs este simplitatea acțiunii, dacă stăm să ne gândim că majoritatea firmelor producătoare de jocuri încearcă

să facă jocuri cât mai complexe și mai sofisticate. Un joc simplu, ușor de înțeles și în același timp pentru a evita situațiile periculoase îți trebuie îndemânare și o minte iute. Teoretic e simplu, mult mai grea este practica.



Cei de la Interplay pur și simplu s-au întrecut pe ei înșiși, paleta de opțiuni fiind foarte largă. De asemenea, manualul inclus în joc este foarte detaliat, descriind diferitele power-uri, opțiunile de joc și de asemenea tacticile de abordare a unui joc. În plus, mai există o opțiune de editare a nivelelor. Aici se pot construi nivele după bunul plac al fiecăruia. Cum se poate ajunge în acest editor este descris în manualul online. Cine are o imaginație bolnavă poate crea adevărate minuni. E de ajuns în acest sens să miști mouse-ul, să introduci o serie de comenzi și în scurt timp poți juca un nivel imposibil sau incredibil.

Acesta va fi un joc care va avea cu siguranță succes în rândul elevilor și studenților. Am avut ocazia să am un partener de numai 11 ani. Cu toate că mi-e rușine să spun, m-a bătut de m-a nenorocit. La început am zis că-i noroc da' după ce s-a întâmplat de 3 ori consecutiv să mă bătă am zis că-i jale mare. Eu tâmpeam iar așa zâmbea pe sub mustață. Ce-o fi zis? Ce faci bă nene. Toate ca toate, am luat cu bătaie în mod rușinos da' m-a pus să-i iau o înghețată pe deasupra. Și n-am avut ce face. Nu-s eu tocmai bun la astfel de jocuri dar pot să vă spun că-mi place. E relaxant, da' numai dacă-l joci cu calculatorul. Astuia măcar nu-ți vine să-i spargi capul când pierzi, nu de alta da' m-ar costa prea mult. În cel mai rău caz te superi pe el și cauți butonul de Reset, dacă nu i-ai spart mai întâi felinarul, adică monitorul.

Țin în mod special să-i felicit pe producători pentru neuronii de copii trăzniți care au zăcut în ei când au făcut acest joc. Opțiunea de a juca în rețea este binevenită, mai ales atunci când îl



provoci pe șefu' la un duel. Simți așa o satisfacție când îl faci cenușă. Mă gândesc ec-aș fi făcut cu jocul ăsta în liceu... Eh, erau vremuri când habar nu aveam ce-i aia rețea. Mare minune și tehnica asta domne'.

Grafica jocului e foarte bine realizată. Animațiile și tot ce ține de partea asta se pare că a fost foarte îngrijit urmărită și realizată. Vezi băi frate, chiar dacă e un joc simplu oamenii și-au dat interes și au făcut ceva tare. Grafica ca grafica da' ce-i cu sunetul? Păi, în afară



început e unu' care strigă foarte mișto „Atomic Bomberman”, în joc se întâlnește o singură coloană sonoră, foarte animată de altfel, iar efectele sunt atomice. Să vezi ce mișto strigă inamicul tău când îl pâlști cu câte o bombă nucleară. Ah, pur și simplu te satisface.

Și acum, ca un cuvânt de încheiere: „Mii și mii de bombe în spatele partenerilor radioactivi...”

Mr. President (Florin Răileanu)



Simulatoare de zbor peste simulatoare de zbor. Care de care mai sofisticate și mai complexe. În ultimii ani piața a fost pur și simplu asaltată de astfel de jocuri. Este ceva normal, oamenii pur și simplu sunt atrași de aceste minunății care zboară cu viteze supersonice.

domle! IAR-urile noastre se pot compara cu ele. Cred că și un Messerschmitt de pe vremea lui bunicămiu e mai tare decât un IAR de-al nostru. Să cadă toate IAR-urile dacă asta nu-i un simulator mișto. Ușor de manevrat, cu toate că nu cred că există vreo tastă care să nu aibă o funcție. Dar

principiul e același, decolezi cauti ținta și o distrugi, dacă nu te distruge dușmanul mai întâi. În meniul principal există o opțiune prin care se pot vedea diferitele aparate inamice.

Grafica e bună, 3D se înțelege. Problema e că îți trebuie un sistem ceva mai performant, altfel imaginea este lentă. Dacă comparăm totuși Silent Thunder, simulatorul unui aparat de zbor A10 folosit de către forțele secrete americane, din punctul de vedere al graficii cu F16, diferențele sunt foarte mari. Intenția producătorilor a fost bună, însă practic trebuia lucrat un pic mai mult.

Este însă un action-total, cum s-ar spune, cei care caută senzații tari putând găsi aici un adevărat rai. Partea proastă a acestui joc este însă mulțimea de taste, care la un moment dat plictisesc gamer-ul și simulatorul ajunge în cele din urmă să fie catalogat drept „bun de trus în țepă”. Oricum, îmi aduc aminte că pe vremea când



Eu unul, dacă aș fi avut de ales între a fi redactor și a fi pilot, cu siguranță că aș fi ales pilot. De ce? Pentru că e o viață dură și în același timp frumoasă. Cel mai vechi vis al omenirii a fost acela de a zbura. Și mie mi-ar fi plăcut să văd lumea cu toate minunățiile ei de la 10000 de metri. Vă dați seama să zbori asemenea unui vultur și să te simți nemuritor. E minunat. Una peste alta, cine nu cunoaște renumitele aparate de zbor F16. Americanii au făcut mare vâlvă-n lume cu ele. Complet computerizate și capabile să care după ele suficient armament ca să distrugă un escadron întrég. Păi ce



eram eu șutan și când habar nu aveam încă de calculatoare, darămite de jocuri 3D și alte ălea, îmi plăcea să mă joc de-a răzbelul'. E, probabil că atunci aș fi făcut moarte de om pentru un joc ea așa.

Misiunile pe care le primești se pot desfășura în Israel, Coreea sau Cipru. Scopul fiecărei misiuni este bineînțeles acela de a distruge cât mai mult. Interesant este că nu prea poți distinge aparatele inamice de cele care fac parte din armata ta. Așa ți se întâmplă uneori să lovești avioane sau elicoptere care de exemplu au rolul de a te proteja. Sigur că toate lucrurile ăstea te costă scump, pentru că după terminarea misiunii se face un kill total în care ți se spune că ai omorât mai

CONGRATULATIONS FLYER
YOU HAVE BEEN PROMOTED TO



mulți de-ai tăi decât dușmani. În ceea ce privește descrierea făcută misiunilor, trebuie să spun că aceasta este foarte complexă, eu traseu, cu țințele pe care trebuie să le distrugi, tot tacâmul.

Feriețiți voi cei care aveți joystick! E absolut total când pui mâna pe o manetă din-asta. E mult mai ușor de

manevrat decât cu tastele. Mai ales când trebuie să aterizezi, băi frate e criminal. Din cinci încercări am reușit

și cu o dată. La început, până m-am obișnuit, că după aia a mers mai bine. O altă opțiune interesantă, găsesc eu, este aceea de a-ți asigna un nume specific. Știți cum era „Top Gun” sau „Viper”.



ceva în genul ăsta. Asta face atmosfera ceva mai fierbinte. Foarte importantă este și opțiunea multiplayer. Astfel, doi trăzniți au posibilitatea de a face de cacauă toată escadrila libiană, coreeană sau cipriotă. Întrebarea mea e însă alta: „Pe când domnule un simulator IAR?”. Poate că atunci când vor lua americanii o parte din firmă și vor face și ei ceva mai performant. Până acum nu prea avem cu ce ne mândri. Doar cu Aurel Vlaicu și Henri Coandă. Stați așa! Uite că am luat ceva în țință. Un vapor cred. Oare o fi de-al nostru sau o fi de-al lor? Nu contează donile' eu acum o să imit un kamikaze. Banzaiiiiii...

Mr. President

HEXEN 2

Ce-ai spune voi dacă ai avea un joc de acțiune în grafică 3D, cam ca Duke Nukem doar că treaba se petrece pe vremea când Ștefan cel Mare se bătea cu turcii? Păi uite că s-a inventat și așa ceva. Vinovați de chestia asta sunt cei



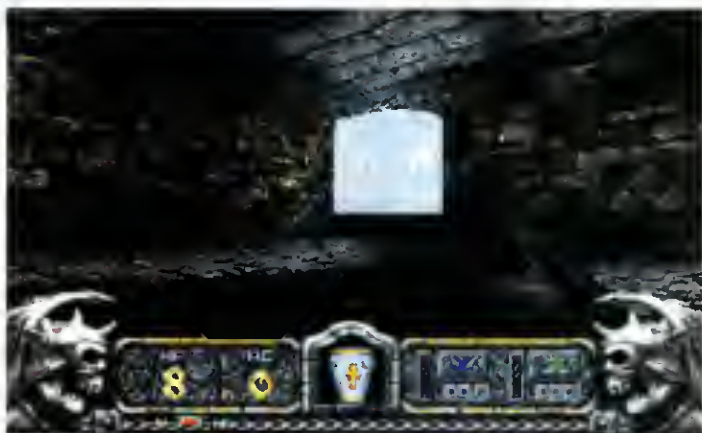
de la Raven Software, care după ce au lansat în '95 Hexen, au revenit acum cu un Hexen nou și mult mai bine realizat. Dacă v-ați plictisit să tot kill-ăriți oameni sau monștri prin stații de metrou, pe străzi sau prin cine știe ce clădiri, uite că puteți și voi să mai schimbați puțin peisajul. Păi ziceți și voi, după ce toată ziua dai cu tunu' în stânga și-n dreapta nu simți nevoia de o schimbare? E, atunci luăm frumos în mâini tastatura, bângăm Hexen-ul și gata treaba, adio mitraliere cu nu știu câte gloanțe, arme cu lasere și altele d'astea, acum tot ce avem nevoie este o carte

de vrăji, o bardă sau o sabie, și o arbaletă sau ceva acolo ca să dăm și noi cu ceva în dușmanu'. Terenul de bătălie este și el pe măsura vremurilor de atunci, castele cu tot soiul de catacombe, tunele secrete, uși care scârțâie și altele d'astea de-ți fac părul ca atunci când înfigi degetu' n priză. Ce mai domne, treaba de pe vremuri făcută cu tot dichisul, așa ca în filmele alea de groază. Dacă nu prea sunteți duși pe la biserică și sunteți familiarizați cu astfel de peisaje atunci sigur o să vă facă o plăcere omorâți tot ce vă stă în cale. Chiar ar fi indicat să folosiți tratamentul ăsta pentru absolut tot ce mișcă pentru că dușmanu' nu o să stea prea mult pe gânduri și s-ar putea să vă treziți că priviți imaginea de la nivelul papucilor ceea ce nu poate însemna decât că vă veți asculta slujba de înmormântare. După cum probabil

că vă așteptați, inamicu' e mult și rău... da' foarte rău pentru că nu prea ști de unde vine și atunci când apare are prostul obicei de a produce cât mai multă panică. Cum v-ați simți dacă, mergând liniștiți prin vreun coridor, vă



treziți cu un ditamai gândacu' pe cap căuind să-ți mănace fața? Cred că destul de nasol! E, atunci trebuie să mergeți și voi cu ochii-n pașpe și să stați mai tot timpul cu degetu' pe tasta de foc, cum apare ceva zdrang cu vraja-n mutră, sau bardă, sabie, ce aveți și voi



pe acolo, nu trebuie lăsat nimic să miște că altfel ați dat de dracu'. Probabil vă întrebați cum arată dușmanul ăsta? Păi în primul rând e mult și rău, după aia ce ar mai fi de spus e că o să întâlniți tot soiul de gândaci, păianjeni, un fel de lilieci cu moacă nasoală, vrăjitori, și niște oameni...cred, nu-mi dau seama pentru că au un coif cu coarne pe căpățână și nu le-am putut vedea mutra. Am încercat eu să-l dau jos cu barda da' a căzut cu tot cu cap, și tot ce am văzut a fost doar niște sânge. Mde...asta este. Acum bine înțeles că fiecare creatură te atacă după posibilități, de exemplu lilieciul aruncă cu niște bile galbene și din când în când încearcă să te halească, vrăjitorii trag cu cranii, ăia cu coifu' cu coarne au un toiag care trage cu o rază, și tot așa, fiecare cu



care scârțâie care mai de care mai ciudat, șobolani care chițăie, niște urlete de moarte seoașe de vreun dușman în ultima clipă din viața lor scârboasă și multe alte treburi d'astea care mai de care mai fioroase. Și ca să fie totul mai înspăimântător, pe lângă biblioteca de sunete particularizată pentru fiecare personaj, mai există și un fundal sonor care, deși nu prea complex, este al naibi de bine potrivit cu acțiunea.

Dacă în rest

jocul se prezintă bine, la interfață însă s-ar mai putea lucra puțin, iar la rezoluție...e, treacă, meargă hai că nu-i prea rea, dar și aici ar fi loc de mai bine, grafica e bună, iar texturile sunt destul de bine definite, cu câteva

mici excepții. Multiplayer există, așa că vă puteți strânge câțiva zdruncinați să vă omorâți pe-acolo. Păi ce să vă mai spun, dați și voi cu barda pe unde apucați și kii!-ăriți tot ce mișcă, mai puțin monitorul dacă aveți un sistem mai slab. Cam asta ar fi...a, jocu' ăsta e Ist person, că uitasem să vă spun. Acu' hai gata cu poveștile, puneți ghiara pe tastatură și la treabă.

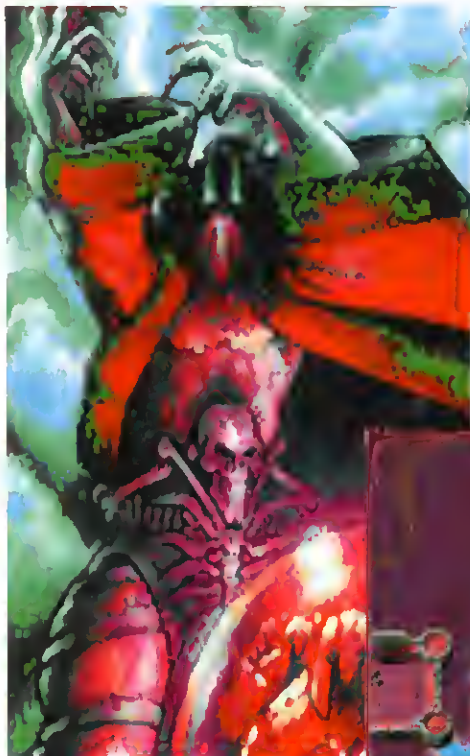
Indianu' (Răzvan Pătrașcu)



idioteniile lor căutând să te apropie cât mai mult de slujba înmormântării tale.

La partea cu sunetu' eu sincer nu vă sfătuiesc să vă puneți niște căști în timp ce jucați pentru că dacă aveți probleme cu inima sau cu doaga... nu prea o să vă fie bine. Bă frate păi au pus ăștia niște sunete de-ți tremură și hard disk-ul de frică. Zgomote de uși

WARLORDS III



brontozauri. Cert este că se mișcă ca vântul, și dacă nu ești atent te pot face varză în numai câteva mutări. Ca gamer vă pot spune că cei care sunt amatori de jocuri strategice vor avea ceva de furcă până vor descoperi modul optim de abordare a jocului. Operațiile de comandă sunt simple, însă mult mai complicat este să reușești să te extinzi, în așa fel încât, în mo-

pentru clan și integritatea lui. Tribul Borog's, condus de brutalul Borog the Orog, și un al doilea trib condus de Shaman care posedă forțe magice. Rohul tău, ca general în armata Elves, este acela de a distruge aceste triburi. Lucrul care nu e prea ușor de realizat.

Fiecare moment al jocului este un rezultat reușit al unei imaginații bolnave. Ape care curg, cetăți, munți, momente critice și dramatice, toate acestea îți pot da un feeling deosebit. Cu siguranță că o dată pătruns pe piață acest joc va câștiga mulți adepți. Un alt punct forte al acestei versiuni este și grafica deosebit de bine realizată, precum și animațiile. Sunetul este pe



Lorzi răboiului s-au întors. Față de versiunile precedente, jocul a fost dotat cu o grafică mai bună și cu diferite opțiuni, din acestea făcând parte și opțiunea multiplayer.

Acastă nouă versiune se bazează oarecum pe același concept ca Heroes of Might and Magic. La începutul jocului dispui de o cetate în care poți să creezi diferiți eroi. De asemenea, armatele au un nivel de morală, de forță etc. în funcție de care poți să stabilești dacă armata respectivă este aptă pentru luptă sau nu. Oponenții tăi sunt din cei mai ciudați, care fac și ei același lucru, ocupă cât mai multe cetăți posibile, iar apoi te distrug pe tine. În joc ai de-a face cu niște creaturi imposibile, nici până acum nu mi-am dat seama dacă ăstea sunt șopârle, șerpi sau

mentul în care dispui de o armată suficient de mare să poți ataca inamicul și să-l distrugi.

Se pot alege diferite scenarii, fiecare din aceste scenarii având la bază o istorie fictivă a unui anumit clan, pe care mai apoi trebuie să-l aperi. Astfel, într-un scenariu este prezentată de exemplu istoria clanul High Elves din tundra nordică, care și-au apărut teritoriul mai bine de 4000 de ani. În tot acest interval o dată la 50 de ani tribul Oreilor din White Mountains ataceau orașele și satele clanului Elves fără pune însă vreodată probleme serioase. Însă în anul 3764 dinspre vest se îndrepta o amenințare serioasă



măsură. Toate efectele fiind foarte coll. Astfel, de exemplu, când dai clic pe o unitate de călăreți se aude în difuzoare nechezatul unui cal nărăvaș, care pare că de abia așteaptă s-o ia din loc și să distrugă tot ce întâlnește în cale. Probabil că ar fi fost interesantă însă și o opțiune prin care să se dirijeze bătăliile într-un mediu gen *Lords Of The Realm*. Aici, dacă vă aduceți aminte aveți posibilitatea de a alege între rezolvarea bătăliei de către calculator și folosirea propriului creier. Calculatorul o rezolvă rapid. Țic îți trebuia ceva timp, fiindcă păruiala se desfășura acum gen *Warcraft*.

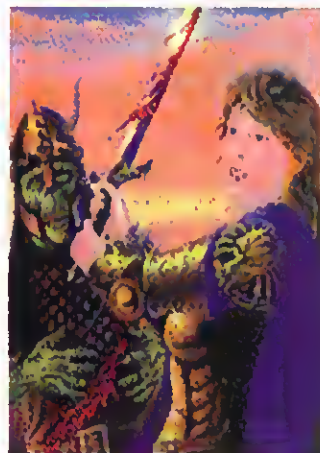
Atenție, deci, cei bolnavi cu inima și cu capu'! Țsta nu-i un joc pentru fiecare. Țți trebuie ceva materie cenușie să rezolvi toate scenariile. Se pot folosi și cheat-uri, dar farmecul jocului se pierde. Păi să vedeți ce satisfacție ai când termini un joc. Oaaaai! Dacă reușești să termini jocul la nivelul de începător e bine, dacă reușești să termini jocul la nivelul mediu e foarte bine, iar dacă reușești să termini jocul la nivelul de avansat ești un geniu.



Să-l termini la nivelul de psiho, îți trebuie ceva mai mult. Cam așa stau lucrurile. Am uitat să vă spun că în timpul jocului ți se vor putea da diverse rapoarte asupra armatei, orașelor și ruinelor ocupate. De asemenea, trebuie să te ocupi intens de producția de trupe, altfel te trezești că prin cecățiile tale n-au mai rămas decât staffile. Și după aia vine dușmanul și te ia cu lopata. Cine nu-i

gata? La luptă! Haideți, pe ei, pe ei. Ce mai stați, briganzilor?

Mr. President



DOG



Titlul te duce cu gândul la un patruped cu dinții ascuțiți. Eroul principal al jocului este totuși un om ca oricare altul, care se plimbă pe tot felul de autovehicule trăgând în stânga și-n dreapta.

Totul e simplu ca bună ziua. Începi jocul călărind o motocicletă și începi să culegi rațe. Da, ai auzit bine, începi să culegi rațe, nu știu dacă în scopuri personale sau nu, dar trebuie să te miști repede pentru că timpul este limitat. Hai, că treci cumva de nivelul ăsta plictisitor, da' acțiunea adevărată începe de la nivelul doi încolo. E, începând cu al doilea nivel primești câte o misiune și un timp ca să-ți distrugi inamicii. Inamicii sunt un fel de roboței, așa zice cu, cu înfățișare umană. Cum de ce roboței? Păi de fiecare dată când îi calc cu motocicleta sau, mă rog cu automobilu', s-ar așa un gen de metale din ei. Culmea e că mai și țipă pe deasupra. Roboței care țipă. Ați mai auzit una nu-i așa? Poate că vă întrebați cum arată mediul unde se desfășoară acțiunea. Păi, ba-i pe o insulă, ba-i la munte, ba-i la șes cu mlaștini și cu alte d-alea, ba-i pe malul mării. Cu alte cuvinte într-un mediu divers foarte bine relizat. Producătorii au acordat o atenție deosebită graficeii și sunetului. Și într-adevăr reprezintă o reușită din punctul ăsta de vedere. Chiar la nivelul trei te trezești pe o insulă înconjurată

de mare. Unde te uiți numa' mare, iar tu te alții pe câțiva metri pătrați de uscat. E, aici trebuie să înoți până găsești tărâmul unde s-au ascuns inamicii. După ce-i găsești furi un vehicul și tragi în tot ce mișcă. Trebuie să fii însă atent că și ei dispun de niște arme care numai nu te mângăie. În plus, trebuie să mai culegi și niște lingouri de aur, ăstea îți aduc ceva venit cu care poți să sari la nivelul următor. Dacă nu ai agonisit câțiva bănuți acolo nu poți să treci mai departe. M-a făcut să răd o chestie. Nu știu la ce nivel acțiunea se petrece pe un teren de golf, pe unde se plimbă unii cu niște mașinuțe din-ălca haioase. Trebuie să distrugi zece din ele. Problema pare simplă însă rezolvarea e mult mai complicată pentru că ăștia din mașinuțe mai au nesimțirea să și tragă după ce că sunt înconjurați de o grămadă de neisprăviți care-și fac veacu' trăgând de zor în inamicul numărul unu, adică în DOG. Hau! Hau! Bă, vezi că-ți mușc roata bă nenorocitul.

Să vedeți ce mișto se scutură pomii când te ciocnești de ei. Când lovești câte un palmier cad o grămadă de frunze și crengi însoțite de un sunet specific. Păcat că nu au prevăzut și ceva nuci de cocos. Era mai haios. Un alt detaliu interesant sunt urmele lăsate de motoscărtă când te plumbi pe nisip. Ce nu-mi place mie e că uneori se

întâmplă, cam des la nivelele superioare, să cazi de pe motocicletă. Păi, am uitat să vă spun că și tu ai o anumită viață și și motoscărtă ta are un grad de vulnerabilitate. Când te găuresc ăia de prea multe ori ți se defectează mașinaria și te simți nevoit să nergi pe jos cu boii ăia după tine. E, în situația asta trebuie să iei calea cea mai scurtă spre o mașinărie care e OK. Nu vă speriați, că nu vă trebuie permis de conducere ca să poți ghidona un astfel de Harley cu mitralieră. Te duci și tu după instinct și unde vezi un punct roșu pe hartă te îndrepti cu toată viteza înspre el și dacă e mașină sau moto-



scărtă tragi cât poți, iar dacă e un omuleț din-ăla ca Frankenstein treci peste el. Păcat că nu se poate face așa și în realitate. ăia care te enervează pur și simplu să-i calci fără milă. Păi ce! Hau! Hau! Bă vezi că te mușc. Sunt crescut la Socola la nebuni. Ce crezi că-mi stric firma cu tine?! Mă boule!

Și acum dragi gameri stați să vă mai povestesc câte ceva despre opțiunile întâlnite în joc. O dată țin să vă comunic că jocul se poate rula și în rețea. Așa că aveți posibilitatea să faceți un pustiu de bine și să-i distrugeți pe urâții ăia de androizi sau ce-or fi. Vă place să jucați cu joystick? Foarte bine! Se poate și așa ceva. Fără să vă chinuți prea mult să calibrați făcălețu'. După mine e însă mai greu așa. Învârți de maneta aia că la un moment dat nu mai ști care-i fața și care-i spatele. Amețești! Nu în ultimul rând vă doresc o învârteală plăcută și cât mai multe bile roșii doborâte.

Mr. President





Strategie la greu... ce-ar fi să mă fac general?

Incontestabil, această toamnă a fost dedicată jocurilor de strategie. Toate casele care se respectă s-au pus pe treabă și au născocit fiecare câte ceva. Disperații de la Bullfrog au ieșit cu DK-ul. Acclaim cu Constructor-ul, Gametek-ul cu excelentul Dark Colony iar de la SSI/Mindscape, nici nu mai trebuie amintit Imperialismul, Panzer General II și restul listei binecunoscută și vouă, lată că a venit rândul celor de la Epic/Micropose să își spună cuvântul. Da dragi tovarăși și să pretini, pregătirea noastră la nivel tactico-militar continuă. Noua producție a celor de la Epic, proaspăt resărită printre noi sub numele de „7th Legion” este un veritabil real time strategy în care își pun tactica la încercare două armate din viitor. Cu toate că are concurenți serioși prin Dark Colony și Earth 2140, jocul a făcut ceva valuri până să fie lansat. În momentul de față fiind destul de bine primit în rândul gamerilor. Prezentat într-o grafică excelentă, acesta vă va pune la grea încercare calitățile voastre de strateg, creatorii lui gândind un inamic destul de supărat care de cele mai multe ori

Ca să vă măriți bugetul trebuie doar să distrugeți cât mai mulți inamici, banii crescând simțitor cu fiecare unitate importantă redusă la tăcere. Astfel vă veți putea dezvolta industria de armament, creând arme din ce în ce mai perfecționate în a distruge avansurile inamice. Bineînțeles că și capacitatea de luptă a inamicului se dezvoltă, fiind situații în care le veți fi cu mult inferiori, tocmai aceste momente generând situațiile în care strategia militară joacă rolul cel mai important. Odată ce banii vor intra în



contul vostru vă sfătuiesc să îi investiți o parte în unități de apărare ca apoi să vă puteți dezvolta industria și implicit dotarea militară. Referitor la aceasta, veți dispune de unități de infanterie, de cavalerie și blindate, fiecare dintre ele având diferite nivele de dotare. Astfel o unitate de infanterie de exemplu, vă va oferi soldați care vor avea un preț din ce în ce mai ridicat în funcție de eficacitatea lor. Acest lucru este valabil pentru ori ce tip de armă, pe măsură ce veți avea mai mulți bani existând posibilitatea de a face upgrade-uri fabricilor de armament, acestea producând arme din ce în ce mai perfecționate. V-am zis ceva de cavalerie. Sper că nu v-a venit cumva ideea că ar fi vorba de soldați călare pe cine știe ce gloabe! Nici vorbă de așa ceva. În jocul ăsta cavaleria este formată din soldați care se plimbă cu niște foarte supărați roboți asemănători dinozaurilor. Aceștia constituie de fapt și una din cele mai importante arme fiind foarte rapizi ceea ce le permite

retragerea în timp util dintr-o situație dificilă. De asemenea au o mare putere defensivă împotriva infanteriei fiind ideali pe pozițiile de apărare. Din păcate însă, sunt foarte vulnerabili în fața blindatelor, singura chestie pe care v-o pot recomanda aici fiind: fugiți bă că dați dați darcu'. Dacă vreți să duceți un război de cucerire investiți cât de mult puteți în armament greu, tancurile având cel mai puternic cuvânt în această privință. În momentul când vreți să atacați o bază inamică încercați să achiziționați cele mai supărate tancuri disponibile pentru că s-ar putea să aveți surpriza să întâmpinați unele blindate inamice mai eficiente care vor face tot posibilul să vă oprască atacul. A, am uitat să vă spun că la un moment dat o să aveți nevoie de mai multă energie, lipsa acesteia putând afecta dezvoltarea industriei într-un moment foarte important. Pentru a preveni acest lucru trebuie să construiți regulat centrale electrice, pe măsură ce vă extindeți capacitatea de producție.

Completând acțiunea jocului, biblioteca FX este destul de complexă, existând tot felul de sunete de arme și explozii excelent plasate în momentele tensionate. De asemenea a fost creat și un fond muzical a cărui calitate o puteți selecta în funcție de sistem.

Grafică, sunet, misiuni complexe, toate lucrate cu grijă, făcând din 7th Legion un concurent demn de luat în seamă și un joc ce va fi destul de căutat. A, uitam să vă spun de opțiunea multiplayer! Există!

Gata, vă ajunge. Vă salut cu tradiționalul Ratamahatabacacumba și... până la următorul număr cam atât.

Indianu



vă va fi superior numeric. Tocmai de aceea trebuie să vă folosiți din plin biblică, analizând rapid situațiile pentru a aplica tactica cea mai potrivită momentului. Dacă vă puneți problema banilor pe care îi veți folosi există o veste bună, în această privință cei de la Epic rezolvând-o cum nu se putea mai bine. Voi trebuie să gândiți cât mai strălucit sfârșitul inamicilor și vă asigur că nu o să aveți probleme cu paraii'.



SOULINKARZ

Probabil că mulți dintre voi v-ați trezit din somn înspăimântați de vre-un coșmar nașpa în care trebuia să

uri d-astea. Ce să-i faci dacă bietul Malcom ține neapărat să viseze așa ceva. Pot spune cu mouse-ul pe inimă că are mîntea cam bolnavă dacă poate să viseze dealuri care plutesc în aer și poduri suspendate de pe care trebuie să săriți pe tot felul de platforme zburlătoare. A-ți sărit un pic un pic strâmb, gata treaba, aveți ocazia să vedeți cum s-ar simți un bolovan dacă ar cădea dintr-un avion. Chestia e că de fiecare dată când se termină un coșmar subconștientul lui Malcom cmană un altul și mai ciudat, coșmarele neavînd cîine știe ce legătură între ele ceea ce vă face să vă confrunțați de fiecare dată cu situații care mai de care mai ciudate, lipsite de sens și...mortale în cazul în care nu vă prindeți rapid de fază. În fiecare coșmar ve-ți găsi arme diferite care vor folosi, ori ca să trage-ți la țintă, în cazul pistolului din primul

nivel, ori să ucidă-ți vre-un vrăjitor sau altă creatură întâlnită prin peisajele macabre pe care le cutreerați.

După cum probabil că v-ați dat seama, nivelele acestui joc sunt constituite de coșmarele succesive ale căror acțiune neobișnuită este alimentată de subconștientul lui Malcom, situațiile prin care veți fi nevoiți să treceți avînd o mare doză de neprevăzut ceea ce nu poate decît să vă forțeze reflexele. Dacă în prima fază veți puțin surprinși de peisajele fascinante ale munților, o să vedeți că de ameteitoare sunt cu adevărat când vă veți da seama că un singur pas greșit vă va îngropa definitiv, fără să mai aveți nevoie de funeralii. Mergînd liniștiți pe un pod veți simți cum acesta începe să se miște, sau mai exact o parte din el, urmînd cîine știe ce traiectorie pe undeva printre nori. În cele din urmă

scăpați cu viață din cîine știe ce situații desperate. Cum v-ar suna ideea să luptați cu coșmarele încercînd să învingeți capcanele subconștientului? Poate că vi se pare ciudat dar cam cu treaba asta ve-ți avea de-a face în acest joc, unde ve-ți înfrunta coșmarele personajului principal, Malcom după cum zice că-l chiamă.

Acțiunea jocului, prezentată în grafică 3D, constă în lupta pe care voi trebuie să o duceți cu toate ciudăjeniile pe care Malcom are chef să le viseze. Astfel ve-ți fi nevoiți să faceți față tuturor temerilor din viața de zi cu zi a personajului, mergînd pe poduri care plutesc la mii de metri altitudine sau înfruntînd vrăjitori, monștri și alte SF-



Microforum

vă vor apărea în fața o serie de ființe în care va trebui să trageți, sau niște cuburi, bincințele care zboară, pe care va trebui să încercați să săriți cât mai aproape de perfecțiune pentru a putea trece mai departe. Norocul vostru că se poate salva în timpul jocului căci altfel ați fi devenit propriile voastre victime, încercând cu disperare să vă cruțați monitorul de la un mare pumn. Ori cum, dacă vă concentrați cât de cât și aveți puțină răbdare o să vă descurcați în cele din urmă. După ce ve-ți trece de primul nivel, care este de fapt de antrenament, o să schimbați complet peisajul, de la imaginea luminoasă a cerului trecând într-un puternic contrast generat de atmosfera sumbră a unor catacombe pline de simboluri ale morții. Veți întâlni tot felul de vrăjitori care par a avea o plăcere crudă în a-și încerca vrăjile pe voi, singura voastră șansă fiind să încercați să-i năuciti aruncând cu cuțite sau orice altceva aveți la îndemână ca apoi să folosiți ceva mai puternic, respectiv un topor sau o vrajă care să-i trimită înapoi în lumea lor umbră. Restul aventurii vă las pe voi să o descoperiți pentru că dacă aș continua rezumatul ar însemna să vă răpesc din farmecul jocului, acesta mizând în mare parte pe capacitatea voastră de intuire.

Grafica, uite că am ajuns la capitolul ăsta. Trebuie să vă spun ceva și de treaba asta deși sincer să fiu aș fi preferat să ocolesc subiectul. Cu toate că jocul dispune de un scenariu original, se pare că tipi care l-au programat nu prea și-au bătut capul cu partea de animație, personajele fiind destul de rigide în mișcări, cât despre Malcom...leam săracul, cîd că a

grafica e destul de bună, în ciuda rezoluției slăbuțe la care lucrează redând destul de bine ideile scenariului. Bineînțeles că avem și ceva zgomote, care deși nu foarte complexe își lasă destul de puternic amprenta în joc, amplificând simțitor momentele tensionate.

Dacă v-ați plictisit de coșmarurile voastre sau ați rămas în pană de idei, vă puteți alimenta subconștientul împrumutând câte ceva din Soul Trap, cu rugămintea să nu începeți să vă plimbați pe balustradă de la balcon. Acum gata, vă urez o noapte cât mai groaznică și plină de coșmar...shoot'em up!

Indianu'
(Răzvan Pătrașcu)

rămas șocat de propriile coșmare și de atunci se mișcă un pic mai crispat. Păi nu merge și el ca tot omul. I-au pus în picioare niște ghetă imense de parcă l-ar trimite pe Lună. Sau poate are bocanci de fier ca să nu-l ia vântul la înălțimea aia! Cred că asta era! În rest



THE LAST EXPRESS

O fi... sau al... la dublu de...

Ați văzut filme în care un polițist caută printr-un tren un criminal săngeros ce trebuie oprit să își ducă treaba la bun sfârșit? Cam despre asta este vorba și în „The last express”. Voi sunteți personalizați în joc de un american acuzat de o crimă, trebuind să găsiți adevăratul criminal și să încercați să îl opriți. Acțiunea jocului are la bază un jaf în care este furat un ou de aur, în timpul acestui jaf având loc o erină pentru care a fost găsit țap ispășitor tocmai personajul principal care este un american fugăr ajuns în Europa. Acesta, pornește pe urmele

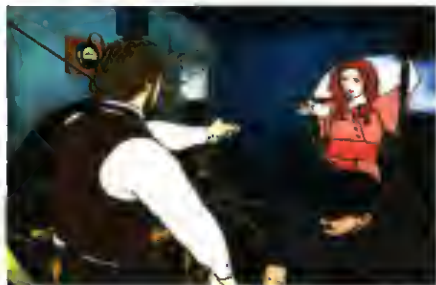


hoților ce au plecat din Paris cu Orient Express-ul îndreptându-se spre Constantinopol. Acum poate ați început cât de cât să vă dați seama când se petrece treaba. Țineți neapărat să știți exact când a avut loc toată minunea asta? Păi chiar în anul în care a început primul război mondial, adică 1914, povestea din joc întâmplându-se în luna iulie a aceluia an.

În jurul acestei povești se învârt tot felul de personaje joviale și nevinovate, dar care în cele din urmă își dovedesc prezența neîntâmplătoare, mare majoritate având legături importante cu furtul oului de aur. Acesta a fost furat din Belfast la data de 23 iulie, în respectivul incident fiind ucise două persoane, de acca crimă fiind acuzat personajul principal. Buba este că acesta chiar corespunde descrierii anumitor martori care de fapt vor să-l înfunde pentru că aflase prea multe informații ce le puteau afecta afacerile. Cum acțiunea se petrece chiar în preajma războiului sunt implicate tot soiul de cercuri de influență printre care un mare fabricant german de arme, membri ai mișcării partizane din Serbia,

niște nobili ruși și turci și chiar Poliția Secretă Austriacă. Dacă aveți ceva idee despre cum a început primul război mondial probabil că deja ați început să faceți ceva conexiuni pe firul indicilor de mai sus și a ceea ce ați învățat la școală. Dacă nu, există două posibilități de a afla. Prima ar fi să puneți ghiara pe o carte de istorie și să vedeți cum stă treaba, iar a doua...păi bineînțeles, tot pe capul meu cade și asta, că dacă nu vă spun eu o să ziceți: „uite hă”, și asta ne pune să învățăm”. Păi cum mă, nu știți că primul război mondial a început când l-au asasinat pe prințul ala austro-ungar la Sarajevo și după aia au folosit asta ca pretext ca să declare războaiele? Ia să mai vedem odată ce avem. Fabricant german de arme, partizani sârbi, ou de aur, servicii secrete...e, cum este? Au început să vă miște neuronii? Bine, acum puteți trage concluzia că partizanii au furat oul ca să cumpere arme, dar foarte bine acesta putea fi luat și de ruși, turci sau poate că l-a furat totuși americanul. Who knows?! Nu o să scoateți nimic mai mult de la mine în privința asta pentru că v-aș răpi din farmecul jocului care constă tocmai în atmosfera de roman

cu Sherlock Holmes, fiecare personaj fiind un posibil suspect. Aventurile, pe care le trăiți alături de americanul fugăr, vă vor ține tot timpul în tensiune, fiind



momente când va trebui să vă apărați viața și să împiedicați uciderea unei tipe cerc pe lângă faptul că este agent al Poliției Secrete Austriece, are și niște sentimente ceva mai personale pentru personajul principal.

Jocul, derulându-se în cadre de benzi desenate ușor animate, este un roll playing de aventuri ce are un scenariu excelent, ce sincer să fiu ar merita ecranizat. Uite că din vorbă în vorbă am ajuns la grafică. Păi aceasta este realizată sub formă de imagini ca cele din benzile desenate, doar că sunt puțin animate ceea ce aduce jocului o cursivitate aproape cinematografică a acțiunii, momentele tensionate fiind





foarte bine redate în mișcări. Contrar modelului 3D-urilor, jocul, deși nu utilizează efecte grafice deosebite, are o puternică doză de originalitate, atmosfera perioadei fiind foarte bine redată atât prin imagini îngrijit realizate cât și prin dialoguri și muzică, acestea

creionând fidel o imagine a momentelor acelor vremuri. Dialogurile sunt dublate de actori ce folosesc accente potrivite atât pentru țara de origine a personajelor cât și pentru rangul social al acestora. Muzica, de asemenea, este foarte bine realizată, accentuând momentele tensionate sau creând un ambient potrivit pentru o discuție între două personaje.

Cu toate că nu folosește o grafică prea complicată, rezoluția imaginii este bună, iar cursivitatea acțiunii este un



atuu care va elimina criticile, cu atât mai mult cu cât pretențiile de sistem sunt foarte rezonabile, jocul rulând fără probleme pe un 486 cu 8MB RAM. Marfă nu?

Acum fiți cuminți, ascultați-o pe mămică și...mai învățați

ceva istoric...stați băi, nu din carte, ce vă enervați așa, puneți ghiara pe joc, instalați-l pe hard...gata? E, asta a fost, acum jucați-l... vedeți cum curge istoria? Bună treabă, nu? Au știut aștia de la Smoking Car cum să-l realizeze ca să mai aducă câte ceva nou prin bibiliile noastre! Păi cam asta e tot...hai zâna bună și să creșteți mari cu păpică de mouse în sos de taste.

Indianu' (Răzvan Pătrașcu)



Air Warrior 2

Eu, când mă fac mare o să mă fac aviator... tati, tati, de ce scoate fum avionul ăla? Pentru că tocmai l-am ciuruit eu, he, he, he...

Citit voi carte cu război cu avioane? Plăcut la voi cum avioane zburam și ele alte avioane distrugem? Păi cred și eu că va plăcut. Dacă în această perioadă I-Magic este puțin zdruncinată de conflictul cu Novalogie pentru simulatul F-22, o altă parte a companiei, Kesmai Corporation pe numele ei, a adus pe lume un simulator de zbor ceva mai ciudat. În timp ce alte firme fac simulatoare exclusiv pentru un model de avion, cei de la Kesmai s-au gândit să mai schimbe puțin datele problemei simulând câteva zeci de avioane militare de vânătoare sau



bombardament, din perioada primul război mondial până la războiul din Coreea. Istorie la greu, băi frate, și chestia e că nu-i ca la școală unde trebuie să înveți ce a făcut cine știe ce rege ci este chiar istoria aviației, transpusă prin imagini și scenarii pline de acțiune, în care voi trebuie să duceți lupte în cele mai importante războaie ale acestui secol. Cum vi s-ar părea de exemplu ca dintr-un Fokker Dreidecker din primul război să săriți într-un Messerschmitt 109E sau un Spitfire și apoi într-un tanc T-34? Probabil că acum o să vă întrebați ce-i cu tancu' ăla pe acolo. Nică o problemă, dacă tot ne jucăm de-a războiul cu avioane de ce să nu folosim tot tacâmul că doar am spus că există bombardiere care trebuie să aibă și ele în ce să dea cu bombe, nu? Mințile bolnave-ale celor de la Kesmai au pus în meniu și

opțiunea de a conduce câte un tânculeț, un jeep sau un camion tocmai pentru a vă da și voi seama cum fac ăia de la sol când trag cu tunul în avioanele voastre. Chiar dacă acestea nu sunt extraordinar de bine realizate, vă oferă totuși posibilitatea de a vă mai reveni din amețala de după vreun zbor demențial, recalibrându-vă nervii pentru următorul cire al ingerilor morții.

După cum vă spuncam, acțiunea jocului se petrece pe patru fronturi de luptă, acestea acumulând nu mai puțin de 300 de misiuni în care veți folosi vreo 35 de avioane de la cele de pe vremea când pilotul lua în mână câte o bombă și o arunca în capul ăluia cu calu' până în perioada răzbelului din Coreea când începuse dezvoltarea motoarelor cu reacție. Primul câmp de bătălie este cel al Primului Război Mondial unde puteți opta pentru a lupta de partea germanilor sau de cea a aliaților, bineînțeles, pe binecunoscutele biplane ale perioadei. Așa domne, ca să vedem și noi ca tot omul cum stătea treaba pe atunci că prea s-a vorbit atâta de pionierii aviației și de faptele lor de arme. Trebuie să punem și noi cumva la punct un simu-

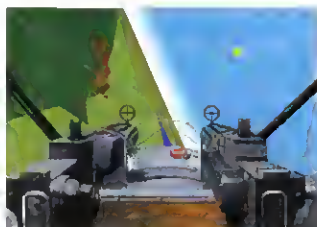


lator pentru ciora lui Vlaicu săracu'...tare curios în cum de mai și zbură...o dotăm și cu niște rachete, mai punem un radar și gata, facem un simulator de avion ultramultilateral dezvoltat de luptă. Păi nu?

Dacă credeți că v-ați războit destul în primul war puteți trece la al doilea unde lupta este împărțită pe două fronturi încărcate de istorie. Primul este în Europa, unde puteți lupta fie de partea naziștilor, folosind Messerschmitt-uri, Fokke Wulf-uri, Junkers-uri și altele, fie de cea a aliaților, folosind de la aparatele rusești Yak-9 sau IL-2 Shturmovik până la binecunoscutele Lightning-uri americane sau Hurricane-uri englezești. Bineînțeles că fiecare tip de avion este folosit pentru anumite misiuni, în cazul unuia de bombardament de exemplu, folosindu-se un B-29 sau un Liberator, iar în cazul unuia de interceptare fiind folosite avioane de vânătoare cum ar fi un Mustang, un Messerschmitt sau



un Spitfire. Cel de-al doilea front este Pacific-ul unde vă puteți juca de-a nenea kamikaze pe vre-un Zero japonez sau să vă dați de partea americanilor ca să apărați Pearl Harbor-ul sau Midway-ul ciurind shogunii dintr-un P-39 Lightning, un F6F-3 Hellcat sau ce alceva vreți voi să vă alegeți. Trecând mai departe la al patrulea front ce se desfășoară în Coreea, veți avea ocazia să pilotați și avioane ceva mai performante comparativ cu cele folosite până acum. Astfel, dacă veți juca de partea Coreenilor o să aveți parte de un superb Mig 15 pe care să-l nebunesc de nu l-au pus acolo ca să ne amintească cum în România ogoru' se ară cu Mig-ul în loc de tractor. Ca să scăpați de munca câmpului trebuie doar să vă hotărâți să luptați împotriva tractoarelor zbu-



rătoare luera care se poate realiza doar dacă luptați de partea americanilor pilotând un P-51 Mustang sau F-86F-ul care la acea vreme era cel mai tare interceptor cu motor cu reacție.

Bineînțeles că unui simulator de talia AW2-ului nu-i putea lipsi mult iubita opțiune multiplayer care aici vă dă posibilitatea să ve găuiți de nebuni de la un capăt la eclălăl al planetei, în on-line fiind posibil un număr de 110 zbugibilitici. La faza asta, dacă vi se par plictisitoare cele 300 de misiuni puteți

să născociți un alt maldăr de locuri unde să dai cu tunu' folosind editorul livrat odată cu jocul, creând astfel misiuni de netrecut pentru „inamicii” voștri de prin rețea.

Cu toate că este net superior bătrânului AW de acum 10 ani, noul AW nu poate fi considerat un simulator al anului '97, calitatea grafică atrăgând destule critici datorită simplității peisajelor și a detaliilor care comparativ cu ce există pe piață au înșelat mult așteptările. De asemenea s-ar mai putea aduce unele îmbunătățiri bibliotecii de sunete, acensta, cu toate că are zgomote de motoare priculiarizate pentru fiecare avion, putând fi realizată ceva mai bine prin crearea unor zgomote diferențiate mai clar. Acum ce să-i faci, asta este. Avem totuși un simulator bazat pe

o idee excelentă, la aceasta contribuind și feeling-ul personalizat al avioanelor, acestea zburând fiecare după cum își amintesc, astfel simțindu-se manevrabilitatea greoaie a unui bombardier sau viteza unui ME-262. Cel puțin la partea asta AW2-ul nu o să primească prea multe bobămacce compensând într-o mare măsură deficiențele grafice.

Păi cam asta a fost dragii mei butonari. Acum gata, înfigeți-vă degetele tocite pe taste, mouse sau joystick, ce aveți și voi p'acolo și cu cântec înainte: „să facem din MIG tractoare, pluguri de arat ogoare...Banzaaaaaai!”

Indianu'
(Razvan Patrascu)



TIME COMMANDO



Pe cuvântul meu de gamer bolnav că am dat de un joc bestial. După părerea mea unul din cele mai tari shoot'em up-uri făcute vreodată...în afară de Tomb Raider și MDK. Auzita-ți voi de o oarecare casă de jocuri pe



nume Adeline? Dacă nu, vă pot spune că este o firmă frațuzească care împreună cu Virgin s-a apucat să năsească un joc cu o acțiune pe care nici cei mai supărați regizori de filme nu ar fi visat-o. Cum v-ar suna ideea să aveți un joc a cărui acțiune să înceapă



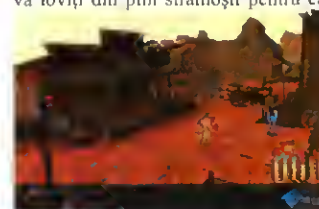
undeva în preistorie și să se termine prin anii 2000? Un shoot'em up care nu are pic de sânge clonat, originalitatea lui, pe mai toate planurile fiind de necontestat. Să vă zic despre ce e vorba. Cum era faza aia? A, da...A fost odată ca nici o dată un Centru Istoric -Tactic, și acest centru, care de fapt se afla undeva mai târziu de vremurile pe care avem onoarea a le



trăni, conținea un mare calculator în care erau stocate un maldăr de informații privind un experiment pentru deplasarea în timp. Mde, toate bune și frumoase până într-o zi când un nenea cercetător de acolo s-a gândit că ar fi interesant să saboteze calculatorul înfigând un virus nașpa care să dea peste cap tot experimentul. Chestia e că în momentul activării virusului



s-a deschis o poartă energetică care a prins o tipă ce se afla în zonă, aruncând-o undeva în timp. O să spune-ți probabil „și ce-i cu asta?”. Păi stați să vedeți cum stă treaba, tipa care a fost victima virusului se întâmplă să fie chiar iubita personajului principal, acesta ocupându-se cu securitatea clădirii în care se desfășura experimentul. Supărat rău de ce se întâmplase, acesta dă o fugă în sala în care se afla calculatorul și, găsind acea poartă a timpului pleacă în căutarea iubitei. Până aici sună a poveste de dragoste dar vă asigur că ceea ce va urma o să vă desprindă complet de acest sentiment, făcând loc misiunii disperate pe care o ve-ți avea de îndeplinit. Așa dar vă ve-ți trezi aruncați în timp undeva prin Preistorie, moment cu care începe și primul nivel unde o să dați cu băta la greu în tot felul de sălbatici sau stramoși ai animalelor din zilele noastre, scopul acestor misiuni fiind colectarea unor chip-uri albastre care vor folosi la devinșarea calculatorului. Aici o să trebuiască să vă loviți din plin strămoșii pentru ca



apoi să reușiți să treceți la al doilea episod, acest lucru fiind posibil doar în cazul în care vă încadrați în timp, și adunând cât mai multe chip-uri. O treabă bună pentru a rezolva problema timpului este să trimite-ți chip-urile în viitor prin niște sfere albastre care se vor forma în momentul în care ve-ți trece pe lângă ele. Stați să vă zic și cum să face-ți asta. În momentul când ajunge-ți în dreptul lor folosiți tasta care vă dezactivează armele, apoi orientați-vă pe direcția sferei și apăsați pe tasta pentru „înainte”. Și vă mai zic o chestie. În momentul când ve-ți auzi un zgomot de ecou, sau cor, ori cum ceva de genul ăsta, opriți-vă și repeta-ți aciași



mișcare ca mai sus. Asta o să vă folosească să descoperiți diferite intrări secrete sau alte arme ascunse prin joc.

Revenind la acțiune, aceasta este structurată pe epoci, fiecare fiind împărțită în două nivele care se finalizează cu descărcarea chip-urilor găsite, cele care rămân în plus acumulându-se cu fiecare nivel. În ceea ce privește armele pe care le folosiți, dragii moșului trebuie să vă spun că fiecare epocă o veți începe doar dând cu pumnul, armele intrând în posesia voastră doar omorând adversarul care le folosea. Cu alte cuvinte, legea junglei băi frate că de nu s-a zis cu voi.

Cred că va întrebați acum cum stă chestia cu epocile. Câte sunt, și ce este așa deosebit la ele. Păi aveți și voi



puținică răbdare că vă zic câte ceva și despre treaba asta. După cum v-am mai spus acțiunea începe în Preistorie, continuându-se cu mult iubitul Imperiu Roman unde o să vă jucați de-a Decebal și Traian, zburdând apoi voioși în Japonia Evului Mijlociu. Aici numai faze de Mortal Kombat, ninja care se rup în figuri fluturând fel de fel de săbii prin fața voastră, samurai sau tipe gingașe care abia așteaptă să își înfigă evantaiul sau coasa în tine și alte minunății d-astea. Bineînțeles că din evul mediu nu putea lipsi Europa. Cutrerând castele sinistre ve-ți avea de înfruntat tot soiul de cavaleri, străjeri, vrăjitori și chiar niște preoți grași care, probabil de plictiseală, o să arunce în voi cu butoaie. La episodul ăsta trebuie să aveți mare grijă pentru că sunt tot felul de ciudățenii pe care trebuie să le dibuiți, dacă nu s-ar putea să rămâneți blocați pe undeva căutând disperati o ieșire. Amintiți-vă ce v-am spus cu ecoul ăla...sau cor, ce-o fi. Mde, să

trecem mai departe. Partea cu inchiziția. Aici e chiar frumos. Primul nivel este pe o corabie unde trebuie să vă duelați cu spaniolii în călătoria spre țara lui Columb, în această perioadă fiind și prima oară când ve-ți folosi o armă de foc. Odată ajunși pe țărm ve-ți intra în nivelul al doilea unde o să aveți de-aface cu un mare templu bântuit de băștinași înarmați cu tot felul de sulje și săgetuțe, aceștia, deranjați de prezența voastră dorind să vă înlăture



sub orice formă. Și aici veți întâlni o grămadă de catacombe și tunele secrete care vă vor ajuta simțitor dacă le veți descoperii. Dacă tot suntem pe tărâmul Țării de Foc, ar fi fost păcat să lipsească mult iubitul vest sălbatic, care poate fi considerat cu adevărat cea mai discutată perioadă a istoriei acestui continent. E, acum o să vă jucați și pac pac cu indienii, transformându-vă într-un veritabil personaj de western cu pistoale, puști și restul armelor care vă sunt cunoscute și vouă din filme. Trecând mai departe la următorul episod, veți ajunge la perioada războaielor moderne care este compusă din primul război mondial și războaiele civile ale anilor '90. Și aici istoria este respectată întocmai, fiind ușor de recunoscut un avion german triplan din primul război mondial sau binecunoscuta mitralieră Kalashnikov atât de folosită în războaiele din zilele noastre.

Trecând prin totuși istoria acestei planete, veți ajunge în cele din urmă în viitor, pe undeva prin secolul XXI unde veți întâlni tot felul de roboți și monștri, rătăcind prin stații galactice pierdute în

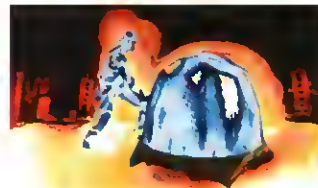


spațiu. Ultimul episod, și cel mai important, este cel în care veți înfrunta cu adevărat timpul, aici având de-a face



cu o serie de inamici virtuali creați de virus, nivel în care personajul principal își va găsi și iubita pe care o va elibera din capcana timpului, luptându-se cu ultimul inamic al jocului, virusul. Acesta este personificat printr-un rechin care odată înfrânt va devirusa calculatorul, aducându-i pe cei doi în timpul din care pleaseră.

În ceea ce privește grafica, bineînțeles 3D, personajul fiind privit cam ca în Tomb Rider. La capitolul ăsta singurele critici care s-ar putea aduce ar fi mișcarea lentă a personajului în deplasările de rutină și faptul că poligoanele din care este compus sunt un pic cam culturoase. În rest grafica e



OK, detaliile și rezoluția fiind destul de îngrijit lucrate. Acțiunea este completată de o vastă bibliotecă de sunete ce aduc un FX excelent jocului, singura problemă fiind fundalul muzical care, după opinia mea nu este de fiecare dată în spiritul jocului. Dar nu-i nimic, asta prea puțin o să vă afecteze pentru că acțiunea acoperă destul de bine aceste mici imperfecțiuni. Încă o chestie nasoală este lipsa opțiunii multiplayer care se pare că o să vă lipsească de plăcerea ciondănelii în grup. Asta este, nu le putem avea chiar pe toate.

Păi cam asta a fost tot ce am avut de spus. S-am încălecat pe-o ș...cu restul nu vă mai plictisește. Vedeți cum faceți rost de jocul ăsta că aveți ce juca. Îmi dau cuvântul meu de gamer că merită. Hai, gata, vă ajunge, lăsați-mă să dorm că-mi ajunge. Nu uitați de treaba cu ecoul ăla.

Indiana
(Răzvan Pătrășcu)



În acest simulator de automobile aveți posibilitatea de a conduce mașini supersport. În mod normal vă stau la dispoziție opt modele. Dintre aceste mașini fac parte printre altele Lotus GT1, Jaguar XJ220, Ferrari F50 și McLaren F1 care costă în jur de

scurt semnal acustic. Iată deci parolele în spatele cărora se ascund autovehiculele nedocumentate:

„armytruck”: Mercedes Unimog Army Truck
 „bmw”: BMW
 „bus”: bus american

„commandche”: Comanche Pick-Up Truck

„jeepyj”: Jeep YJ

„landcruiser”: Toyota Landcruiser

„mercedes”: Mercedes Cabrio

„miata”: Mazda Cabrio

„quattro”: Audi Quattro

„semi”: camion

„snowtruck”: Mercedes Unimog Snow Truck

„vanagon”: bus VW

„volvo”: Volvo combi

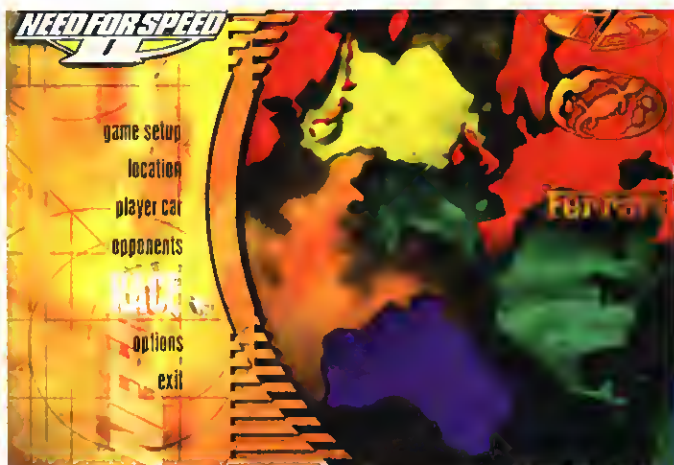
„vwbug”: VW broscuță

„vwfb”: VW Fastback

„drive29”: bus de la Monolithic Studio

„drive 30”: limuzină lungă cu piscină

„drive31”: Citroen 2CV



1.500.000 de mărci germane.

Fiecare din aceste mașini au caracteristici proprii. În joc există totuși și o serie de autovehicule „ascunse”. Astfel, cel care dorește să folosească de exemplu un dulap ca mijloc de locomotie nu trebuie decât să introducă niște coduri. Aceste coduri trebuie introduse în meniul principal din Need for Speed II. La sfârșitul fiecărei parole introduse corect va apărea un



„drive32”: „drive33” și
„drive34”: bus de școală turbo
„drive35”: ladă de lemn
„drive36”: roabă
„drive37”: dulap de haine
„drive38”: Tyrannosaurus
Rex
„drive39”: căruță din vestul
sălbatic - fără cai
„drive40”: stand cu suveni-
ruri



Pentru cei care vor să joace o cursă nouă există codul „hollywood”. Acum aveți posibilitatea să jucați ceva nou.

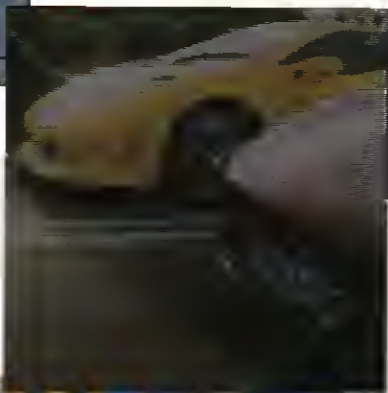
Mr. President (Florian Răileanu)

„drive41” și „drive42”:
standuri cu suveniruri acoperite
„drive43”: trunchi de pom
„drive44”: cutie de lemn
„drive45”: metrou
„drive46”: mașină de poliție
antigravitațională futuristă
„drive47”: OZN
„drive48”: camion anti-
gravitațional fu-
turist

„drive49”
și „drive50”:
cutii de lemn

O serie din
vehiculele enu-
merate mai sus
sunt lente. Cu o
broască nu veți
avea de exemplu
nici o șansă să
câștigați o cursă.
În acest scop
tastați în meniul
principal „pio-

neer”. Acest cod dă ceva
putere motorului. Nu trebuie
să vă mai fie acum frică de
celelalte mașini supercool.
În plus, mai există un cod
care influențează pro-
prietățile autovehiculelor.
Cu „slip” veți fi un pic mai
rapid față de concurenți.





Dacă tot am făcut o rubrică pentru nostalgici, m-am gândit să scriu și eu despre un joc care să stârnească într-adevăr ceva amintiri despre vremurile de demult așa că am aruncat o privire, ceva mai lungă, prin arhiva de jocuri d'alea de prin timpuri de mult apuse, unde, tot plimbându-mă cu mouse-ul printre titluri, am dat de un fișier pe care scria „Jem”. M-am gândit cu... „Jem”?! Ce-o fi ăla „Jem”? La început am zis că și-o fi băgat vreun coada prin socotitoni! meu și a făcut la mișto un fișier cu „Jemne”, da ce butoanele mele să caute lemne aici? În cele din urmă, corupt fiind de curiozitate, am mișcat ușor mouse-ul și am dat un dublu click pe „Jem-ul” ăla și....ce credeți voi că mi s-a înfipt pe retină? Un alt fișier cu numele Lemmings....LEMMINGS?! Deja, memoria mea din căpătână începuse să „deschidă” o crămadă de „fișiere” cu amintiri de pe-atunci

când mă chinuiam să ajung cu degetul la ultimul buton de la lift, adică acum vreo 7-8 ani. Îmi aduc aminte că am văzut prima oară Lemmings-ul pe un Spectrum la un prieten, după aceea pot să vă spun că aproape în fiecare zi, timp de vreo săptămână, tot timpul mi-l petreceam jucând Lemmings-ul, iar când nu jucam derulam caseta și încercam nivele de dimineață până seara pe la 8 când venea taică-miu de la servici și îmi lua HC-ul din mâini ca să se uite la Actualități. Și uite așa, tot încercând și reîncercând nivele am reușit și eu să termin jocul ăsta cu creaturi cu părul verde. Mai târziu, cam peste un an de la mai sus menționatul „eveniment” din viața mea de gamer, un vecin și-a cumpărat un 386, nu cred că vă puteți imagina ce impresionat am rămas când am văzut ce repede încărcă nivelele, și ce frumoase erau colorate, comparativ cu ce putea HC-ul meu, iar mouse-ul....minune a

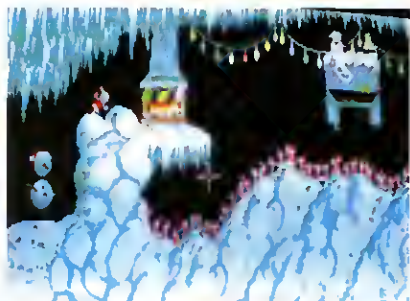
tehnici băi frate, păi când am văzut ce ușor puteam face treaba pe-acolo, doar plimbând pe masă șoarecu' ăla...

Da' să lăsăm totuși de-o parte amintirile astea prăfuite și să vă zic aici și câteva vorbe despre Lemmings că poate mai sunt unii printre voi care nu au avut încă posibilitatea să îl joace!?! Așadar, istoria Lemmings-ului a început prin anul '90 când băieții de la Psygnosis s-au gândit să îl scoată și ei pe piață, așa, ca tot producătoru' care are un joc nou. Chestia este că produsul era într-adevăr ceva neobișnuit, prin ideea de joc pe care o impunea. Ținând cont de faptul că pe vremea aia nici nu ne trecea prin bibilică ideea de poligoane texturate sau 3D-uri, grafica bmp nu-și lăsa foarte greu amprenta, mai importantă fiind originalitatea și complexitatea jocului, calități de care Lemmings-ul a beneficiat din plin, la

acel moment făcând destul de multă valvă printre gameri. Să vedem acum cam în ce constă jocul. Dacă vreți să vorbim de personaje, la capăta ce ar fi de spus e că aveți de folosit un mare maldăr de omuleți cu păm' verde care la fiecare nivel cad printe-o ușă din tavan și se țin toți ca oia după traseul primului lemmings. Acesta la rândul lui pleacă de nebun pe unde apucă și o ține așa fără să-i pese de obstacole sau că dacă cade într-o văgăună și moare ceilalți confrați o să îl urmeze cu aceeași nepăsare....sincer să fiu, cred că lemmingsii ăștia sunt cel puțin somnambuli, sau poate vor să se ducă în vizită pe tărâmul lui' al cu coame....Deci ce aveți voi de făcut e să îndrumați cât mai mulți lemmingsi pe calea cea bună, adică spre o porțiță pe unde odată ajunși o să cadă în următorul nivel din tavanul cârnia se va deschide o altă ușă, și o să o țină tot așa până la

ultimul nivel. Acum să nu credeți că treaba e chiar atât de simplă, pentru a putea trece la nivelul următor trebuind să salvați un anumit procent din totalul de lemmingsi din acel nivel. Până aici toate bune și frumoase, a...vreți să știți cum să-i salvați? Păi în partea de jos a ecranului o să găsiți un meniu cu tot felul de ordine pentru omuleții voștri care, în funcție de nivel, vor trebui să sape, să construiască scări, sau să închidă drumul pe o direcție greșită, de asemenea, dacă un lemmings se îndreaptă spre o cădere de la o distanță prea mare puteți selecta o parașută și acesta va ateriza ca albina în a ei floriceică. Trebuie să vă mai spun că fiecare opțiune din meniu este limitată de o cifră care variază la fiecare nivel, iar pe măsură ce înaintați mai mult în joc, la unele nivele vor exista ordine neoperaționale, acestea fiind înlocuite cu niște combinații de ordine pe care trebuie să le deduceți voi. He,he,he...vă mai folosiți și voi neuronu' ăla la chestii d'astea mai de logică că după aia se obișnuiește prost săracu'. Dacă la un un moment dat vă veți da seama că nu mai puteți finaliza un nivel din lipsă de timp, de ordine sau pentru că ați pierdut prea mulți lemmingsi, există în meniu o opțiune prin care puteți arunca în aer toți omuleții rămași în viață, chestie care v-o recomand călduros și din tot sufletu' că tare mișto mai bubuie. Dacă vă apucați acum să jucați Lemmings-ul tot ce pot să vă spun e că ați cam rămas un pic în urmă, de fapt un pic mai mult, dar nu-i nimic, aveți și voi un avantaj, puteți să vă faceți o arhivă pentru Lemmings și să adunați cam tot ce s-a produs de prin '90



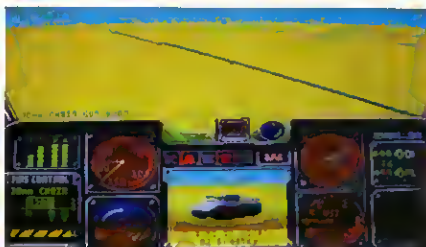


Încoace, inclusiv o versiune 3D apărută undeva prin anul trecut. Așa că, dragii moșului, dacă vreți pitici cu părul verde și cu capete tuguiate, vreo câteva luni de aici încolo aveți ce face, mai ales dacă nu aveți niște sisteme prea performante...îmi aduc aminte că odată, când eram și eu mai mic, stătușem o zi întreagă să joc SimCity pe HC, și după ce

m-am chinuit toată ziua să ajung în nu știu ce an, când eram și eu mai fericit a pornit frigiderul și sa dus naibi tot jocu'...uite că iar am început să bat câmpii cu amintiri d'astea de pe vremea cu butonul de lift, eh...ce să-i faci domne, așa-i la bătrânețe. Acum vă las cu butoanele voastre cu tot ca să mă gândesc la „NOSTALGIC”...

Indianu' he,he,he...

LHX



Eh, e! Frumoase vremuri! Nu știu cum erați voi da' eu eram pur și simplu disperat după jocu' ăsta! Era durere! Ne adunam câte cinci-șase și făceam concurs care omoară mai mulți inamici. Ți-a care pierdea era dator cu o înghețată. Marfă, nu! Am pierdut cam mulți bani atunci. Da' ce contează distracția era pe măsură. Să trecem acum la lucruri mai serioase.

Jocul are un concept simplu: primești o misiune, apoi cauți inamicul iar în cele din urmă trebuie să-l faci cel puțin o grămadă de fiare vechi. Mișto, nu! Ceea ce mi-a plăcut cel mai mult la jocul ăsta e că nu-ți trebuie facultate să

descriere asupra lucrurilor pe care trebuie să le faci. Pe parcursul jocului și în funcție de numărul misiunilor încheiate cu succes, gradul tău va crește de la locotenent la... nu știu exact la ce, că nu le am cu ăstea. Poți alege patru tipuri de elicoptere: Apache, Black Hawk, LHX și Osprey. Sigur că cel mai rapid și mai performant este LHX-ul. Ți-a e dotat cu cameră video și cu tot felul de aparatură electronică care îți dă detalii asupra stării elicopterului sau chiar te avertizează dacă ai devenit cumva ținta vreunei rachete inamice. Interesant este că există unele misiuni în care pur și simplu nu se poate zbura decât cu un singur aparat. E, toate ca toate, da' problema e că aparatul respectiv este un elicopter leneș și greoi, dotat pe deasupra și cu un armament de-ți vine să resetezi calculatorul.

Haioș e însă altceva. Iei în țintă un inamic, tragi și după aia apeși tasta F10. Pornește racheta, zboară un pic și acum... oooooahhhhh! Varză l-am făcut. Cool. Poate că sunt eu un pic cam ciudat, da' e un joc super! Din păcate uite că mi s-a terminat benzina. Trebuie să mă întorc la bază și să mă alimentez. E cam departe. Cinci mile!? Poate o să reușesc totuși să mă întorc victorios acasă. Până atunci stați și vă mai

povestesc câte ceva despre minunăția asta. Ce-o fi fost domne' în capu' ălor de la Electronics Arts când au făcut jocul ăsta. În mod sigur numai neuroni de copii trăzniți. Ca orice casă care se respectă au tras un joc a-năia. Păcat că nu au fost prielnice condițiile de atunci că sigur făceau ceva și mai meseriaș. Dacă ar fi avut și ei la dispoziție un Pentium MMX la 200 sigur ar fi ieșit ceva mare. Da' chiar și așa, sunt sigur că sunt mulți cei care îndrăgesc încă aceste jocuri. Vorba aceea, jocuri cu care au crescut. Pentru vremea respectivă pot spune că ăsta era un joc foarte complex. Aveai hartă, misiuni secrete, diferite aparate de zbor, mai că mă simțeam unu' de-al lor. Ehe! Poate înțelegi și voi acum. Probabil că dacă s-ar reface LHX-ul, în sensul că dacă i s-ar modifica grafica, ar reveni în topul preferințelor. Un lucru e însă sigur. Ți-a e un joc care-mi zace la inimă. Și vă pot spune că pot număra pe degete jocurile care mi-au plăcut.

Stați așa că am ajuns acasă. Să aterizez! Ușor, ușor ... ăăă am spart parbrizul. Nu-i nimic, las' că data viitoare o să fie mai bine.

Tocmai mi-am adus aminte de o fază. Eram tot așa strâns într-o clasă de liceu călare pe un calculator și jucam LHX-ul. Și-mi zice Popică, un coleg de-al meu: „Bă, fi atent!”. Și nici una, nici două pune ținta... pe ce credeți? Pe o câmilă, bă fraților. A tras cu mitraliera și să vedeți ce mișto s-a împrăștiat. O minune! Cam sadic nu... he, he.

Mr. President (Florin Răileanu)



zbori cu elicopterele alee. Ți trebuie mult mai multă îndemânare ca să eviți situațiile periculoase și ca să-ți atingi scopul misiunii. Cel mai greu de ochit sunt avioanele de vânătoare care zboară cu o viteză net superioară și care sunt astfel mult mai dificil de atins. Țin minte că era un adevărat eveniment când careva dintre noi nimerea un avion. Fericitu' primea un bonus (tot o înghețată).

Grafica e ca de pe vremea lu' 286. Ce vreți și voi. Și vechi și grafică bună. De unde atâta! Mult mai interesantă este însă povestea jocului. Poți să-ți alegi misiuni în Vietnam, Libia sau Germania de Est. Fiecare misiune pe care ți-o alegi are un scurt istoric și o



NINTENDO 64 - O NOUĂ GENERAȚIE DE CONSOLE

Cu toții am auzit de Nintendo și de produsele acestei firme. Totuși foarte puțini au avut șansa de a ține în mână un astfel de aparat și astfel să observe ce are acesta de oferit.

În general consolele sunt simple de utilizat. În acest scop manualul de utilizare dat de producător este suficient pentru a învăța în cel mult o jumătate de oră cum se conectează acest aparat la TV și cum poate fi acesta folosit într-un mod optim. Din acest punct de vedere consolele nici măcar nu se pot compara cu PC-urile. Cei care utilizează PC-uri cunosc desigur problemele care apar cu jocurile sub Windows 95. Adesea apar erori de program, iar unele jocuri pur și simplu nu vor să ruleze pe unele arhitecturi. Nintendo a rezolvat mult mai simplu aceste probleme. Gamer-ul nici măcar nu trebuie să-și facă probleme în privința sunetului și a incompatibilităților, consolele funcționând pe orice model de TV cu condiția ca acestea din urmă să se dispună de o mufă EUROSCART. Redactorii LEVEL au rămas plăcut surprinși de ușurința cu care aceste aparate pot fi puse în funcțiune. Din pachetul de livrare face parte consola propriu-zisă, cablurile de conectare la TV, un adaptor, o alimentare și un joystick specific, totul la un preț de aproximativ 300 de USD. Iată și aici o diferență între PC, care costă mult mai mult, și consolă. În plus, performanțele grafice pot fi atinse doar de un PC dotat cu un procesor Pentium II la 266 de MHz și cu o placă grafică 3D din ultima generație. Poate că știți ce înseamnă acest lucru. Dacă nu vă spun eu. În jur de 3000 de USD.

Calitatea grafică

Produsele Nintendo din ultima generație folosesc din plin grafica 3D. Și totul este afișat cu umbre în timp real, cu nori de fum etc. Este o adevărată plăcere să joci pe așa ceva. Singura parte proastă este însă că nu există decât foarte puține jocuri pentru console. Aici un avantaj important îl au PC-urile, pentru care sunt concepute mult mai multe titluri. Dar majoritatea acestor

produse au o grafică care lasă de dorit, iar în ultima vreme liderii mondiali din branșa software-ului de divertisment realizează jocuri foarte pretențioase care cer o configurație foarte puternică, astfel încât foarte puțini își permit să achiziționeze produse noi apărute pe piață. Ca dovadă, casele producătoare de jocuri înregistrează o curbă ușor desercătoare a vânzărilor.

More power = Nintendo 64

Inima lui Nintendo 64 este un procesor RISC pe 64 de biți produs de firma MIPS, cu o frecvență de 93,75 Mhz, iar de grafică se ocupă un coprocesor performant de la Silicon Graphics. Cu toate acestea cele mai noi jocuri proiectate pentru Nintendo 64 nu folosesc decât 65 la sută din resursele unui astfel de aparat. Un alt punct în plus este ergonomia aparatului precum și timpul de încărcare al jocurilor foarte mic. Nu am măsurat în secunde acest timp, însă este suficient să introduci modulul de joc pentru ca două clipe mai târziu să poți intra liniștit în joc. Gândiți-vă un pic la PC-uri. Jocurile dedicate acestora au nevoie de un timp de încărcare mult mai mare, plus instalări, plus configurări, îți ies peri albi nu altelea.

Din păcate consolele nu pot fi extinse, de exemplu cu un alt tip de procesor sau coprocesor. Aici PC-urile au un avantaj, putându-se configura aproape după bunul plac al fiecăruia.



Componentele sunt însă scumpe, astfel încât un utilizator își poate permite un upgrade doar la doi-trei ani o dată. În plus, consolele sunt dotate cu un controller ergonomic care simplifică deservirea jocului. Joystick-urile destinate PC-urilor sunt foarte greu de configurat și calibrat, acestea fiind în plus și neergonomice. În cazul consolelor fiecare joc ocupă anumite taste, fiecare dintre acestea având funcții specifice predefinite. Astfel, utilizatorul nu este nevoit să piardă vremea cu calibrarea și configurarea controller-elor Nintendo. Simplu și la obiect. La urma urmei ajungi la concluzia că totul e mai simplu decât tabla înmulțirii. Să sperăm că în viitor numărul de jocuri pentru console va crește, pentru că un televizor are oricine, iar calitatea grafică și sunetul consolelor sunt cu mult superioare PC-urilor. La mai multe jocuri și... haideți, have a little fun with Super Mario!

Mr. President

Producător: Nintendo
Ofertant: Omnitoy's
Adresa: B-dul Poligrafiei 3
București
Tel: 01-2233175
Fax: 01-2233164



Super Mario Kart

Ne-am tot uitat noi așa la el când l-am pornit. O cursă de carturi! Ce poate fi așa de spectaculos? Stați așa că vă explic.

3-2-1 Start. Voommmmm... am plecat, cu încă șapte după mine. Pistă liberă pentru cea mai tare distracție motorizată de când s-a inventat



motorul. Cool! Nu! E suficient să ai ochi și două mâini ca să-ți poți învinge propriul tău Nintendo. Cel mai mișto e când se strâng vreo patru inși să-și încerce puterile. Stau toți așa grămadă, fiecare cu ochii pe sfertul lui de ecran și apasă îndrăciți pe butoanele alea. Prima dată am jucat cu Mario! Micuțul italian, a vrut prima dată să concureze pe o pistă mai puțin spectaculoasă, fără prea multe curbe sau ostacole. Singurul lucru care mă cam stresa erau niște coji de banane aruncate pe caldarâm. Dacă treci peste vreo coajă din astu stai vreo două secunde și după aia numa' îl vezi pe Mario cum se învârtă așa ca un mixer și strigă disperat: „Mamamiaaaaa...”. Un efect deosebit zic eu. Foarte mulți consideră haios strigătul de durere al macaronarului.

În joc există patru cupe. Fiecare din acestea conține patru circuite. Învingătorul unei cupe urcă pe podium în uralele lui Nintendo și ale colegilor. Fiecare cupă are caracteristicile ei. De



exemplu, cursele din cadrul cupei Mushroom se desfășoară în patru medii diferite. Prima cursă se desfășoară pe un stadion, a doua la jară, a treia pe malul mării, pe o insulă, iar a patra se desfășoară în deșert. Poate că acum înțelegeți mai bine de ce e acest joc mai deosebit. Pun pariu că fiecare dintre voi care și-a aruncat ochii pentru prima dată pe titlul acestui articol s-a gândit la un joc de mașinuțe care se desfășoară undeva într-o sală cu șosea asfaltată. Uite că băieții răi au fost ceva mai constructivi și inventivi și au pus la cale

ceva măreț. La început efectiv nu puteam să stăpânesc drăcovenia aia de o

juma' de metru. Efectiv nu puteam, până mi-am dat seama că jucam cu un cart cu o capacitate cilindrică de 150. Mai târziu mi-am dat seama că de fapt acest lucru înseamnă că jucam la nivelul cel mai avansat. Aha, de aici și derapajele alea spectaculoase și prăbușirile prin prăpăstii. Așa că am setat jocul pe 50 de cc. Lucrurile s-au schimbat puțin. Concurenții mei mergeau mai lejer și mi i - a u permis și mie să mă c l a s e z printr primii trei.

Interesantă este și ideea producătorilor de a pune peste tot în joc sigla Nintendo. Mai că-ți vine să râzi. Joci pe un Nintendo, un joc Nintendo în care scrie Nintendo. Mi se limba plimba-n gură. Nu prea v-am povestit însă despre grafică. Ce poți spune despre jocurile Nintendo. În afară de faptul că îți oferă



o grămadă de posibilități de joc, cum vrei și cum nu vrei, grafica este absolut TOTALĂ!!! Animațiile din joc sunt foarte bine realizate și se desfășoară în timp real, fără latență sau alte prostii din astea. Închipuiți-vă că într-o cursă care se desfășoară pe malul mării se vede marea cum se mișcă. Arătați-mi voi un joc care să facă așa ceva. Eu nu prea am văzut până acum sau cel puțin nu-mi aduc aminte. Să vedeți și cursele care se desfășoară prin castel. E foarte frumos. Bolovani care sar de colo-colo și care trebuie ocoliiți, tufșuri, scări, poduri peste râuri de lavă, este o adevărată plăcere, zău. O altă cursă interesantă mi s-a părut a fi una prin junglă. Să vedeți ce haios aruncă cred că niște maimuțe cu nuci de cocos în cei care ies de pe pistă. O minune. Numa' treci așa ca omu' cinci centimetri dincolo de drum și deja te și trezești cu câteva nuci de cocos în cap. Frumos, nu?

Mario Kart este un alt joc care folosește din plin grafica 3D. În ceea ce privește sunetul producătorii au optat pentru o grămadă de efecte care pur și simplu te dau pe spate. Tot ce vă pot sfătui e să faceți pe dracu' în patru să vedeți și voi ce înseamnă Nintendo 64 și jocurile care rulează pe acesta. Așa ca de la gamer la gamer: „Băi, fraților aci aveți șansa să-l dați de gard pe Mario!”

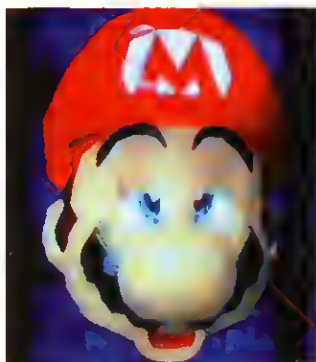
Mr. President



Producător: Nintendo
Ofertant: Omnitoy
Adresa: B-dul Poligrafiei 3
București
Tel: 01-2233175
Fax: 01-2233164

Super Mario 64

Cel mai tare joc din seria Mario a fost supus de către gamerii redacției noastre unor chinuri îngrozitoare. Numai fumul a ieșit din consolă...



E BESTIAL!!! E tot ceea ce pot spune. De când a intrat bietul Mario la noi în redacție n-a avut un pic de liniște. Efectiv l-am înnebunit. După ce l-am întors pe toate părțile, l-am jucat de ne-a ieșit aburi din creieri. Și asta nu-i nimic! Să vedeți de acum încolo cel-ășteaptă. Parcă au înnebunit cu toții. Nu știu cum să fac să-l feres pe bietul omuleț italian de starea asta de nebunie

care i-a apucat pe colegii noștri. Efectiv parcă au mâncat nebunile. La început au zis toți că nu e prea deosebit, dar acum se pare că și-au schimbat părerea. Și așa am dat de naiba...

Povestea începe cam așa. Micuțul Mario primește într-o bună zi cu soare o scrisoare de la prințesa Peach prin care aceasta îl invită respectuos să binevoiască să ia masa la castel. Zis și făcut. Mario pornește și când ajunge la castel are o surpriză. Un chițibuș (un om care seamănă cu o ciupercă) îi dă vestea bună lui Mario.

Bowser, personajul negativ al acestei aventuri, l-a răpit pe castelani închizându-i în alte lumi create cu ajutorul unor stele. Ușile care duc în aceste dimensiuni se pot deschide doar cu ajutorul „power stelelor” care trebuie descoperite pe parcursul jocului.

Acestea se ascund în locuri pe care nimceni nu le bănuiește. Trebuie să ai o minte cel puțin bolnavă ca să descoperi cam pe unde s-ar putea ascunde aceste stele magice. Oricum, concluzia este că trebuie să cauți pe acolo pe unde nici nu te gândești. Cam atât despre ce trebuie să faci. Să intrăm acum puțin mai adânc în interiorul lui Super Mario 64.



Bob-Omb...

Singurul loc în care poți intra pentru început este lumea stăpânită de tiranul Bob-Omb. Misiunea ta aici este de a-l învinge pe acesta, lucru care nu este prea simplu de realizat. Am uitat să vă

spun că lumile se ascund în castel în spatele unor tablouri. Așadar, deschizi ușa, te uiți un pic împrejur, ocheschi tabloul pe care sunt desenate niște bombe, faci un salt și deja ajungi dincolo. E, și acum începe adevărata acțiune. Peste tot în joc veți găsi niște panouri prin care se sugerează ceea ce trebuie să faci. Cel mai indicat este să citești aceste panouri, vă spun că ajută foarte mult. E, prima „power stea” o puteți obține dacă-l învingeți pe tiranul Bob-Omb. În acest scop trebuie să ajungeți mai întâi în vârful unui munte. Sigur că peste tot te urmăresc obstacole de tot felul. Astfel e de exemplu o dihanie cu cap rotund și cu dinți ascuțiți care latră ca un câine și care de abia așteaptă să te capseze. E foarte haios să-l auzi pe bietul macaronar cum se vaietă când îl lovește vreo bombă sau când cade de pe vreo creastă. Dacă ați reușit să ajungeți în vârful muntelui o să aveți de furcă cu idiotul ăla care seamănă cu o bombă cu mustață. Trebuie să te miști rapid, să te duci prin spatele lui, să-l prinzi și să-l arunci. O să vă chinuiți puțin, dar de fapt ăsta e farmecul jocului. După ce l-ați aruncat de trei ori, explodează subit și vă dă o „power-stea”. Cu ea puteți ajunge acum în celelalte trei lumi care se ascund undeva prin castel.

Fortăreața lu' Whomp...

Bineînțeles că nu e o fortăreață obișnuită. Aici se petrec lucruri puțin mai ciudate. Cum, de ce? Păi ai mai văzut voi până acum un castel în care să se miște zidurile și care să fie păzită de niște mari blocuri de piatră care umblă de colo-colo și când te văd să fugă înspre tine și să se arunce cu fața în jos să te strivească. Eu nu! E, asta n-ar fi nimic dacă nu ar exista și niște plante carnivore, care de abia te așteaptă să te servească la prânz. Ei, să spunc că treci de toate ăstea și ajungi în vârful fortăreței unde bineînțeles zace tatăl blocurilor de piatră și al fortăreței. Acum să vă văd ce mai faceți. Lu' ăsta trebuie să-i fluturi așa pe la nas până se aruncă și el pe burtă ca să te strivească și apoi să sari cu fundulețu' pe el ca să-l faci praf. Mi-a venit să răd când iotiu ăla s-a ridicat de jos și mi-a spus că îmi dă „power steaua” lui pentru că i-am vindecat spatele. Ha, ha... Și pe tata îl doare spatele, co-ar fi să sar pe el să-i îndrept șalele pentru ca la urmă să-mi dea recompensă un BMW ultimul tip. E, cum sună? Tentant, nu?

„Power stelele” ascunse

Sigur că pe parcurs jocul se complică. Pentru a obține stele nu este suficient să te bați numai cu tiranii din diverse lumi dar trebuie să găsești și o serie de stele ascunse. De exemplu, în primul nivel, Bob-Omb, se mai ascund încă trei astfel de stele. Una dintre acestea o puteți obține eulegând opt monede roșii care se ascund cine știe pe unde. În altă lume trebuie să te dai pe un fel de topogan uriaș până ajungi într-o cameră secretă unde se află o astfel de stea. Vi se pare cumva că e ușor de realizat? Nici

vorbă. Îți trebuie fic ceva mai multă îndemânare, fie o tonă de noroc. Dacă ai reușit din prima înseamnă că ai avut noroc, dacă reușești de abia a zecca oară înseamnă că aveți îndemânare. Easy, isn't it?



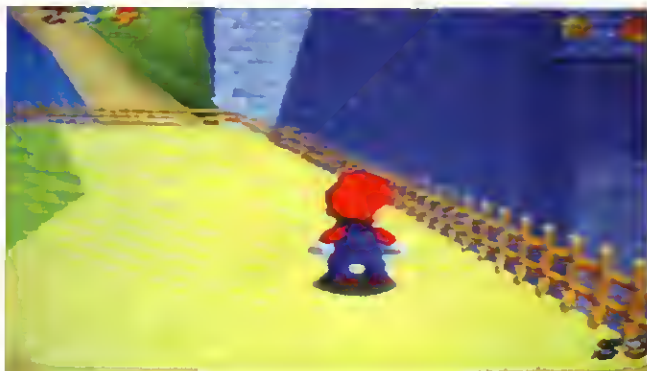
Jolly Roger Bay...

E, după cum v-ați dat probabil seama trebuie să înoți cam multșor în acest nivel. Bine, la capăt nu trebuie să te lupți cu nimeni. Trebuie doar să deschizi niște lăzi în ordinea care trebuie. Aveți grijă! Dacă nu o faceți cum trebuie pierdeți ceva din viață. O.K. un pic mai mult. Este absolut fan-

un sunet destul de neplăcut. Cel mai mult mi-a plăcut că se mișcau peștișorii așa drăguți pe acolo, ceva de speriat. Imediat m-a dus cu gândul la Caraibe. Poate tot ajung vreodată pe acolo.

În final...

Ce poți spune despre un joc pentru



tastic când înoți prin grotle ălea pline cu apă. Vezi așa cum ies bulbucii de aer, mai nasol e când te înecă. Scoate

consolă? Toate au un lucru în comun: grafică și sunet aproape perfect. Refuz să cred că la ora actuală există vreun joc pentru PC-uri care să fie atât de dinamic și atât de bine realizat. Action, action, action... aceasta este deviza Nintendo. Se pare că au și reușit în mare parte să satisfacă cerințele publicului larg. Ca o ușoară concluzie pot spune că nu este altceva decât un action-adventure de zile mari. Have fun gamers!

Mr. President



Producător: Nintendo
Ofertant: Omnitoy's
Adresa: B-dul Poligrafiei 3
București
Tel: 01-2233175
Fax: 01-2233164

JOYSTICK-URI ÎN TEST

Fiecare dintre noi își dorește să achiziționeze un joystick cât mai performant, care să-i facă viața mai ușoară în timp ce pilotează un simulator de zbor sau când conduce o mașină de curse. În ultimii ani piața a fost pur și simplu asaltată de astfel de componente, fiecare utilizator fiind pus în situația în care nu știe ce să aleagă. În acest număr vă prezentăm trei astfel de

aparate: Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro, de la Microsoft, Flight 2000 F-21 și Power Station, acestea din urmă de la Genius. Astfel de quick teste vor mai apărea în cadrul revistei noastre, prin această rubrică dorindu-se informarea cititorilor asupra produselor noi care apar, cât și asupra produselor care sunt deja existente pe piața românească.

Flight2000 F-21

Așa cum ne-am și așteptat, produsele Genius au dovedit în cadrul testului performanțe bune, acestea fiind ideale pentru toate jocurile.

Ce oferă acest model?

Flight2000 F-21 este unul dintre cele mai avansate aparate de acest fel. S-a acordat în special o atenție foarte mare ergonomiei aparatului, acesta fiind compatibil cu toate jocurile educaționale, de acțiune sau simulatoare care rulează pe PC-uri compatibile IBM. Spre deosebire de alte aparate, acest joystick are și o serie de funcții speciale, ca de exemplu Throttle Control și View Finder. De asemenea, aparatul este dotat cu 4 butoane, funcțiile acestora fiind dependente de joc.

Surpriza a venit când am desfăcut pachetul și am găsit înăuntru un simulator de zbor: SU-27 Flanker. Vă aduceți aminte ce vâlvă a făcut acest simulator? Toate

ca toate da' să vedeți ce frumos rulează jocul când te ajută joystick-ul. Vă spunem mai înainte de două funcții speciale. View Finder și Throttle

Control. Unele simulatoare necesită un sistem de afișare special. În mod normal pentru a se vedea dintr-un anumit unghi se folosește tastatura, acum munca îți este ușurată prin acest buton special care îți permite dirijarea realistă a view-ului. Funcția de Throttle Control se folosește pentru setarea turației motoarelor, deci implicit a vitezei avionului.

Punctele minus ale joystick-ului sunt lipsa unor suporturi mai aderenți. Astfel, dacă se efectuează mișcări bruște joystick-ul alunecă, stricând o parte din plăcerea jocului. În plus, aparatul este dotat cu două posibilități de reglare pe axa X și Y,



astfel încât aparatul poate fi centrat optim.

Flight2000 F-21 este indicat în special pentru simulatoarele de zbor. De exemplu, în combinație cu jocul SU-27 Flanker, care face parte din pachet, componenta oferă performanțe extraordinare, gradul de simulare reală fiind foarte ridicat. Dar nu numai simulatoare de avion se pot juca cu acest joystick ci și simulatoare de curse. În cadrul testului am folosit jocul *Grand Prix 2*, joystick-ul oferind aici posibilități de corectare și performanțe mai mult decât satisfăcătoare.

Florin Răileanu

Power Station

- The powerful combat station

Aveți Super Street Fighter 2 și vă enervează mulțimea de taste? Nimic mai simplu, cu acest joystick lucrurile se simplifică.

Modelul arată destul de sofisticat, existând pe lângă stick și șase butoane de foc și cinci butoane cu funcții speciale. Joystick-ul a fost special conceput pentru jocurile de arte marțiale. Sigur că se poate juca și alte jocuri cu acesta, de exemplu Monster Truck Madness sau F16 Fighting Falcon. Mare minune mai e și tehnica asta. Vă dați seama ce simple sunt unele lucruri. E suficient să conectezi joystick-ul la calculator, eventual să-l calibrezi și după aceea lumea e a ta. Numai dacă stai să te gândești ce mișcări trebuie să faci ca să-ți reușească o anumită schemă spectaculoasă. Pe taste îți trebuie ceva timp până să reușești, cu joystick-ul ăsta totul e simplu. Miști maneta în stânga sau în dreapta, apeși butonul pentru lovitura cu piciorul sau cu mâna și în final ieși învingător absolut prin K.O..



Să vedem acum ce facilități mai prezintă acest nou model de la Genius. Pe lângă cele șase butoane, pe care se pot seta diferite funcții, mai există și un switch de turbo. Acesta are trei trepte, influențând viteza jocului. Maneta de mișcări poate fi mișcată și pe diagonală. De exemplu, cum se întâmplă adesea în jocurile

de karate, săritura dreapta sus se poate face doar printr-o simplă mișcare a mâinii, la fel de exemplu și dreapta jos. Nu de puține ori ți se întâmplă să-ți setezi tastele cum ți se pare mai bine, iar apoi să uiți care sunt diferitele direcții de deplasare. Aici lucrurile sunt mai simple, arunci o privire o dată sau de două ori și deja știi că pentru ca să-ți lovești inamicul cu piciorul în cap e suficient să duci mâna puțin în diagonală și să apeși pe un buton de foc. Simplu și rapid. Ce mai tura-vura, dacă sunteți fani ai jocurilor pe calculator nu ar trebui să mai ezitați. Dați-i drumu' și faceți-vă viața mai ușoară. Banzaiiii....

Florian Răileanu



Producător: Genius
Ofertant: IMA Infoconsult
Adresa: Str. Popa Nan 9
București
Tel: 01-6424197
Fax: 01-6422218
BBS: 2123088 - www.ima.ro

Simulator de zbor cu joystick adecvat

Până acum PC-ul avea efect numai asupra urechilor și ochilor. Acum se intră ceva mai profund în simțurile omului. Noul joystick de la Microsoft creează în combinație cu simulatorul de zbor 98 senzații realiste.

Până acum simulatoarele de zbor păreau nerealiste. Începând însă cu simulatorul de zbor 98, data apariției pe piață fiind la începutul lunii Octombrie, lucrurile tind să se schimbe puțin. Aici veți găsi un test scurt al jocului Flightsimulator 98 împreună cu noul model de joystick de la Microsoft, *Sidewinder Force Feedback Pro Joystick*.

Simțurile tactile sunt puse la încercare

Noul sidewinder este dotat cu o tehnică așa-numită force-feedback. Prin intermediul unor mici motoare încorporate în joystick gamer-ul obține un răspuns tactil la situația de joc curentă. De exemplu, dacă se aterizează pe o pistă mai puțin netedă, maneta va vibra ca scoasă din minți, mai că n-o poți ține în mână. Se mai poate de asemenea sesiza presiunea rafalelor de vânt sau forța de atracția care acționează asupra unui Boeing 737 - 400. În combinație cu grafica deosebită a jocului, jocurile intră tot mai mult în realitate. Conectarea sidewinder-ului la PC se face printr-un gameport compatibil cu un soundblaster. În comparație cu joystick-urile clasice, PC-ul trebuie să transmită prin gameport comenzile de control la Force Feedback Pro. Deci cei care nu dispun de o placă de sunet compatibilă soundblaster vor avea cu

siguranță probleme. Producătorul a promis însă că va ajuta utilizatorii prin realizarea unui adaptor.

În joystick lucrează un procesor pe 16 biți cu o frecvență de 25 de MHz, care transformă acțiunile jocului în mișcări speciale ale manetei. Prin acest procedeu se ușurează munca procesorului. Două motoare servo, care sunt cuplate la stick, produc forțele „tactile”.

Totuși feeling-ul nu este singurul aspect deosebit al joystick-ului. În stick a fost amplasată o celulă optică care verifică dacă cineva ține mâna pe manetă. Astfel, mișcările sunt declanșate numai dacă aparatul

sesizează că cineva ține într-adevăr mâna pe joystick. Un obiect care se mișcă pe masă gata să se rupă nu e o imagine prea obișnuită.

Pe lângă mișcările obișnuite, stânga-dreapta și înainte înapoi, se poate dirija prin rotirea manetei o axă de mișcare suplimentară. Ramele laterale și cele de înălțime se pot astfel controla cu o singură mână. Cea de-a patra posibilitate de dirijare a avionului este un potențiomtru de la piciorul sidewinder-ului. Acesta din urmă este folosit la reglarea turației motoarelor.

Surpriza a venit în momentul în care s-a desfăcut aparatul. Aici nu



se află nici un fel de potențiometre sau sârme de contact. Cele patru axe analoge sunt controlate prin senzori optici. Acest lucru înseamnă o evaluare foarte exactă a mișcărilor și o durată de viață foarte lungă.

Funcționalitate completă numai cu DirectX 5.0

Pentru a putea folosi optim joystick-ul, a fost atașat și un software pentru configurarea celor opt butoane standard. Astfel, se pot programa mișcări speciale pe fiecare buton al joystick-ului. Un alt aspect deosebit al aparatului îl reprezintă un așa numit cooli-hat. Cu acest buton se pot realiza încă alte patru acțiuni, fără a fi necesar ca în acest scop să se schimbe poziția mâinii.

Funcționalitatea optimă se obține numai dacă jocul respectiv folosește componentele *DirectInput* din DirectX 5.0. După cum a precizat Microsoft mai mult de 20 de producători principali de jocuri vor sprijini joystick-ul Force Feedback Pro, astfel încât de sărbători ne așteptăm la un număr destul de mare de titluri care vor suporta acest aparat.

Simulatorul pune la dispoziția gamer-ilor exclusiv numai aparate civile. Pe lângă modelele clasice, Boeing 737-400 și Cessna 182 Skylane, mai stau acum la dispoziție și elicoptere și modelul Lear Jet 45. Acestea sunt atât de real redade, începând de la instrumentele de bord până la diferitele proprietăți de zbor, astfel încât cei cărora le plac simulațiile vor putea renunța cu ușurință la simulatoarele avioanelor de vânătoare care promit mult mai multă acțiune. În același timp s-a pus un accent deosebit și pe modul de joc, astfel încât plăcerea de a juca nu suferă de pe urma unei deserviri greoaie.

De asemenea, pentru ca jocul să nu devină plictisitor, Microsoft a mărit numărul aeroporturilor la 3000 iar numărul metropolelor interna-

ționale la 45. Astfel, de exemplu, se poate zbura deasupra Atenei sau Münchenului, vizitând principalele puncte turistice din aceste orașe.

Totuși metropolele nu se vor putea vedea în cele mai mici detalii. Chiar dacă dispuneți de o placă grafică 3D nu puteți vizita decât locuri importante, ca de exemplu zgârie norii din orașele americane. Toate celelalte detalii sunt exprimate prin texturi care diferă în funcție de relief. Grafica este cu mult mai bună decât la versiunile precedente. Cine dispune și de o placă grafică 3D va avea ocazia să trăiască o adevărată aventură prin lumea norilor.

În plus, a fost extins și numărul scenariilor. Acum este posibil totul începând de la zboruri de antrenament până la pilotarea unui avion de pasageri. Noi sunt însă „Aventurile”. În cadrul acestora este vorba despre zboruri unde punctele de decolare și aterizare sunt prestabilite. Pilotul trebuie astfel să respecte indicațiile turnului de control și condițiile de siguranță ale zborului.

Jocul necesită însă și resurse importante. Așadar, cine dorește să folosească simulatorul în mod optim nu trebuie să facă economii în ceea ce privește hardware-ul. Resursele necesare menționate de Microsoft au fost probabil o glumă proastă din partea producătorului: 486DX/66,

Windows 95 cu 8 MB RAM și placă grafică SVGA.

Așa cum am precizat mai sus ar trebui să folosiți o placă grafică rapidă, astfel încât imaginile să fie cât de cât fluidă. Deoarece simulatorul sprijină DirectX-ul este recomandată din toată inima o placă grafică 3D. Și în ceea ce privește harddisk-ul trebuie să aveți liberi cel puțin 100 de MB pentru instalarea standard și cel puțin 300 de MB pentru instalarea completă. Procesorul trebuie să fie minim un Pentium la 166 de MHz sprijinit în plus de 32 de MB de RAM. Cine dorește să joace la o rezoluție mai mare de 800 x 600 are nevoie neapărat de un Pentium II. Totuși în timpul testului ne-a stat la dispoziție versiunea beta care a rulat stabil. Versiunea finală va fi însă mult mai rapidă. Prețul simulatorului este de 120 de mărci germane iar joystick-ul costă în jur de 350 de mărci.

„Flightsimulator 98” folosește pe deplin DirectX-ul 5.0, deci implicit capacitățile unui procesor MMX precum și cele ale unei plăci grafice 3D. De asemenea, jocul se poate rula și în rețea. Astfel, doi fanatici au posibilitatea să se întâlnească în lumea minunată a păsărilor cu motor.

Uli Ries





Mario meets Lara Croft

Consolele de jocuri sunt renumite pentru calitatea reprezentării grafice. Un scurt test realizat de către experții noștri în jocuri explică ce șanse au noile plăci grafice 3D în fața consolelor.

Super Mario, numele renumitelor jocuri pe consolă. Pe parcursul jocului apar pomi sau trenuri, toate reprezentate la fel de clar ca și în viața de zi cu zi. Astfel de modele apar și în jocurile pentru PC, totuși reprezentarea grafică nu este nici pe departe la fel de reușită ca în jocurile pe console.

Pe când pe cele mai noi modele de console, ca Nintendo 64, Sony Playstation sau Saturn de la Sega, acestea având un preț de aproximativ 300 de mări germane, jocurile rulează fluid pe ecran, pe PC aceleași jocuri ar rula cu o latență enervantă. Timpurile de încălzire pe PC sunt în afară de aceasta mult prea lungi, utilizatorul având mult de suferit în urma acestui lucru.

Să intrăm puțin mai adânc în inima consolelor, să vedem ce se ascunde în spatele acestor mici mașinării de divertisment. De exemplu, Nintendo 64 este dotat cu un procesor RISC pe 64 de biți de la MIPS cu o frecvență de 93,75 MHz. De grafică se ocupă un coprocesor produs de Silicon Graphics. Sony Playstation dispune de „mumur” un procesor RISC pe 32 de biți, însă în combinație cu cinci coprocesoare se pot reprezenta pe secundă 500000 de poligoane texturate. Astfel sunt create suprafețe detaliate, inclusiv efecte, de exemplu reflexii de lumină. În Saturn de la Sega lucrează trei procesoare RISC pe 32 de biți și cinci coprocesoare.

Combinția cipurilor și specializarea acestora dau rezultate evidente mult mai bune decât PC-urile obișnuite. Programatorii pentru consolele de jocuri descriu programele liber fără să-și facă griji în privința suctului și a imaginii.

În plus, posibilitățile consolelor nu au fost însă în întregime acoperite. Acest lucru este demonstrat de ultimele apariții în domeniu. Deși, de exemplu, Playstation nu și-a schimbat de la lansarea consolei pe piață caracteristicile tehnice, programatorii scot din aparat animații tot mai spectaculoase. Inventatorul lui Super Mario, Shigeru Miyamoto, este de părere că posibilitățile lui Nintendo 64 nu sunt folosite la ora actuală decât la un procentaj de 60 la sută. Astfel, cu toate că hardware-ul va rămâne același, se vor înregistra creșteri ale performanței.

Totuși consolele nu se pot dota cu alte componente, pe când PC-urile pot fi dotate cu alte componente, iar producătorii de hardware se mișcă foarte rapid. La introducerea pe piață a noilor console acum mai bine de doi ani, avantajele acestora în fața consolelor erau evidente. Reprezentarea efectelor speciale, de exemplu fum, ceață, apă sau iluminarea diferitelor obiecte este și astăzi net superioară decât pe PC-urile obișnuite. Totuși avantajul tinde să dispară.

Compararea merelor cu a perelor

A compara PC-urile cu console este echivalent cu compararea merelor cu a perelor. Pe când PC-ul îndeplinește o serie întreagă de sarcini, o arhitectură





multimedia completă costând între 3000 și 4000 de mărci germane, o consolă se poate achiziționa la un preț redus de aproximativ 300 de mărci. Aceasta din urmă se poate conecta la orice tip de televizor și rulează pe tot ecranul cu o rezoluție de 640 x 480 de pixeli.

Deservirea consolelor se face deosebit de simplu, prin intermediul unui joystick extrem de simplu și ergonomic. Nu există tastatură sau mouse care să mănânce zilele utilizatorului. În schimb, pentru PC-uri au fost dezvoltate jocuri de simulare complexe. Consolele se rezumă însă la titluri de acțiune. Simulatoare de mașini sau de zbor, jocuri de acțiune și jump'n'runs sunt tipurile de joc cele mai întâlnite. Oricum, majoritatea cumpărătorilor sunt tineri.

Există și jocuri care au fost dezvoltate atât pentru PC-uri cât și pentru console. Adesea acestea sunt identice pe ambele platforme. Consolele dispun însă de avantajul că se pot manevra mult mai ușor. De exemplu, *Tomb Raider* a fost mult timp în topul preferințelor, atât versiunea pentru PC cât și versiunea pentru Playstation. Totuși ambele sisteme au defecte comune: astfel sunt de exemplu greșelile de renderizare dintre scenarii.

Playstation are comparativ cu un Pentium dotat cu placă grafică 3D un avantaj în ceea ce privește finețea și viteza mișcărilor.

Totuși dacă se rulează *Tomb Raider* pe un sistem Pentium la 166 sau mai mult, cu o placă grafică cu cip Voodoo 3Dfx (în cazul nostru Monster 3D de la Diamond), și se instalează în acest un patch special pentru această

placă grafică, atunci grafică va fi esențial mai bine reprezentată. PC-ul a făcut un pas considerabil cu noua generație de plăci grafice 3D.

Consolă nu este egal cu consolă - între cele trei sisteme există diferențe care se pot vedea cu ochiul liber. Playstation impresionează prin intro-urile foarte bine realizate. Nintendo reprezintă mișcările figurilor tridimensionale foarte detaliat și aproape natural. Comparativ cu acestea Saturn este mult mai puțin dezvoltat. Foarte multe jocuri sunt afișate cu o grafică care lasă de dorit, fază pe care PC-ul a depășit-o de mult.

Pe un Pentium II la 266 MHz și placă grafică 3D jocurile rulează rapid și fără latență. Călătoriile prin stațiile orbitale, catacombe sau păduri sunt reprezentate pe aceste supercalculatoare cu ajutorul unor soft-uri special optimizate rapid și natural. Iar la sfârșitul acestui an se pare că vor apărea o mulțime de titluri care vor sprijini capacitățile noilor plăci grafice 3D. S-a ajuns chiar ca jocurile noi, ca de exemplu *Turok* sau *Terracide*, să fie reprezentate pe un astfel de calculator High-End mai bine decât pe console. Consolele au totuși un avantaj în cazul jocurilor de curse.

Oricum, cei care nu sunt gameri vor aprecia negativ detaliile care apar în joc, acestea nefiind nici pe departe apropiate de realitate, reprezentarea acestora fiind pe deasupra simplă; nici urmă de detalii totorealiste.

În ceea ce privește grafica, dacă producătorii de console nu vor arunca pe piață ceva nou, probabil că vor pierde teren în fața PC-urilor dotate cu plăci grafice performante - ceea ce nu înseamnă neapărat că piața va fi influențată. Prețul de achiziționare al unei console este de aproximativ 300 de mărci, mai puțin decât ar costa o placă grafică 3D din ultima generație, iar un PC nu este chiar așa de ieftin. Până atunci Super Mario își va face în continuare de cap atrăgând din ce în ce mai mulți gameri.

Mr. President



Plăci grafice 3D - ce și cum să alegem?

Piața plăcilor grafice 3D este foarte dinamică. Utilizatorul de rând este adesea bulversat de mulțimea produselor care apar, adesea neștiind ce să cumpere. LEVEL vă oferă în acest sens un ajutor.

Acum mai bine de un an industria ne-a prezentat o noutate în domeniul plăcilor grafice. Piața s-a mișcat foarte rapid, în scurt timp apărând o mulțime de producători interesați de acest nou domeniu.

În același sens se orientează și Microsoft, care intenționează să

introducă pe piață Direct3D. Acesta din urmă va ușura sarcina hardware-ului, lucru care va duce probabil la încurajarea producătorilor de jocuri. Totuși în această junglă de plăci grafice 3D și acceleratoare 3D ce trebuie și cum trebuie să alegem?

Un test efectuat la începutul lunii noiembrie a dezvăluit care sunt cele mai interesante produse. În cele ce urmează sunt descrise 14 plăci grafice, fiecare având menționate locurile ocupate în cadrul testului. Testele au fost efectuate pe un sistem dotat cu un

procesor Pentium II la 266 de MHz, board Asus-KN-97 cu 64 MB de RAM și un harddisk IBM-DAQA-33240. Produsele au fost evaluate în funcție de valorile obținute la testele 2D, 3D și a valorilor obținute în cadrul jocului Quake, respectiv a numărului de frame pe secundă la rezoluții diferite. De asemenea, au fost luate în considerare și modul de livrare, respectiv manual, software adițional, drivere etc. și ergonomia.

Mr. President

Diamond Viper V330 Razantă

Producător: Diamond Multimedia

Cip grafic: Nvidia Riva 128

Memorie: 4MB SGRAM

Preț: 400 DM

+ performanțe foarte bune în

jocurile 2D și 3D

- performanțe DOS slabe

Acest produs a impresionat prin



rezultatele foarte bune obținute în cadrul testului, raportul preț/performanță fiind cel mai bun.

Locul întâi a fost obținut de Diamond Viper V330. Acest produs a obținut și recomandarea din partea testerilor. Placa este dotată cu cipul grafic Nvidia Riva 128, memoria fiind de 4 MB SGRAM. În cadrul testului placa a obținut valori foarte bune la jocurile 2D și 3D. Punctul slab fiind însă jocurile DOS unde s-a clasat cu 82 de puncte în spatele plăcii Elsa. Acest lucru nu înseamnă de departe că este mai puțin performantă decât plăcile grafice obișnuite.

Elsa Victory Erazor Ergonomică

Producător: Elsa

Cip grafic: Nvidia Riva 128

Memorie: 4MB SGRAM

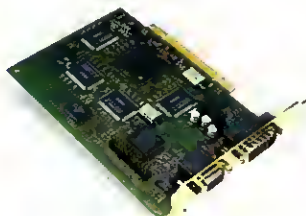
Preț: 380 DM

+ performanțe foarte bune în

jocurile 2D și 3D

- performanțe DOS slabe

Și a doua placă Riva obține recomandarea testerilor pentru



performanțele realizate.

Locul secund a fost obținut de placa Elsa Victory Erazor. Aceasta este de asemenea dotată cu cipul grafic Nvidia Riva 128, cu 4 MB SGRAM. Placa a obținut rezultate foarte bune în cadrul testelor 2D și 3D. Singurele probleme aparând în cadrul jocurilor DOS unde a obținut rezultate mai puțin bune. Din dotare face parte o mulțime de posibilități de conectare la diferite aparate externe, ca de exemplu DVD și video. Astfel, acest produs a fost realizat nu numai pentru joc ci și pentru alte activități de divertisment.

ATI XPERT@WORK

Multitudine de variante

Producător: ATI

Cip grafic: ATI 3D Rage Pro

Memorie: 4MB SGRAM

Preț: 450 DM

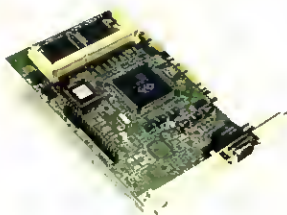
+ performanțe foarte bune în

jocurile 3D și DOS

- probleme cu WinQuake

ATI vine tare din urmă. Producătorul canadian a aruncat în luptă un cip foarte performant.

Cipul Rage Pro a conferit plăcii



o putere deosebită, însă din păcate acest lucru nu a fost suficient, deoarece placa a făcut probleme în cadrul jocului WinQuake. Puterea absolută a dovedit-o în cadrul testului 3D și 2D unde a realizat valori extraordinare. Sub DOS s-a dovedit a fi foarte rapidă obținând 112 puncte, iar în cadrul testului WipeOut 191 de puncte.

Cum ne-am obișnuit deja cu produsele ATI, biblioteca de drivere este foarte mare nefiind uitat nici un fel de sistem de operare.

HERCULES STINGRAY 128 3D

Sub DOS cea mai rapidă

Producător: Hercules

Cip grafic: Alliance AT3D+3Dfx

Voodoo Rush

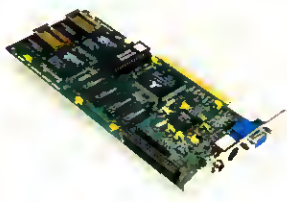
Memorie: 6MB EDO

Preț: 500 DM

+ cea mai rapidă placă sub DOS

- performanțe slabe în 2D

Firma Hercules a adus în test o placă combinată cu cipuri separate



pentru o performanță optimă 2D și 3D.

Cipul acestui produs este Voodoo Rush, urmașul cipului Voodoo. În benchul 3D placa a obținut rezultate bune. Jocurile WinQuake și Wipeout rulând foarte bine. În testul 2D rezultatele au fost ceva mai slabe. Sub Windows obținând valori care au plasat placa pe penultimul loc iar sub DOS rezultatele au fost foarte bune, obținând 129 de puncte. Sub DOS asemenea valori sunt atinse parțial doar de produse Matrox.

HERCULES THRILLER 3D

Potențială

Producător: Hercules

Cip grafic: Rendition Verite 2200

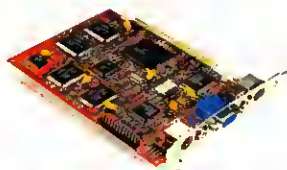
Memorie: 4MB SGRAM

Preț: 350 DM

+ performanțe foarte bune în

jocurile 3D și DOS

Această placă grafică este



dotată cu un nou model de cip: Rendition Verite 2200.

Această placă grafică va fi în viitor un potențial candidat la locurile

frunze. Din păcate la ora când s-a desfășurat testul placa prezenta încă ceva probleme. În bench-ul de jocuri, WipeOut de la Psygnosis nu putut fi pornit decât la o rezoluție de 320 x 200 de pixeli. Astfel, măsurătorile nu au putut fi efectuate. Același lucru s-a întâmplat și cu versiunea DOS a jocului Quake: 640 x 480 a fost tot ce s-a putut scoate.

Aspectul plăcii are posibilitatea de atașare a unor ochelari 3D.

ELSA WINNER 2000/OFFICE

Producător: Elsa

Cip grafic: 3 Dlabs Permedia 2

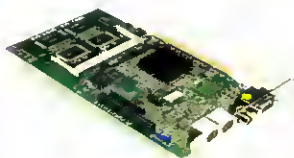
Memorie: 4MB SGRAM

Preț: 350 DM

+ memorii standard

- probleme cu VESA

SO-DIMM este noul cuvânt magic. Prin această nouă metodă este posibilă configurarea memoriei



grafice cu module de memorie standard.

Varianta cipului Permedia-2 aduce această placă grafică în categoria de performanță medie. Sub DOS programele nu au vrut să pornească sub nici o formă, astfel încât aici s-a pierdut cea mai mare parte din puncte. În testul 3D placa s-a detașat cu mult în spatele plăcilor rapide. În teste 2D valorile obținute au fost cu 98 de puncte mai bune decât plăcile dotate cu cip Virge.

NUMBER NINE REVOLUTION 3D Inegalabilă

Producător: Number Nine

Cip grafic: Ticket to Ride

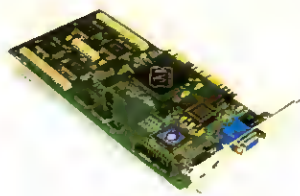
Memorie: 4MB WRAM

Preț: 500 DM

+ performanță bună sub DOS

- preț relativ ridicat

„Ticket to Ride” este noul cip grafic de la Number Nine. Valorile din cadrul testului variază de la



domeniu la domeniu.

Va mai trece ceva timp până când acest nou cip își va putea etala

performanțe maxime.

Benchmark-urile 3D au fost absolvite de placă fără greutăți prea mari. În cadrul testului 2D de sub Windows cipul Ticket to Ride a dovedit performanțe foarte bune plasând placa printre primele locuri. Același lucru s-a întâmplat și sub WinQuake. Și sub DOS performanțele s-au dovedit a fi destul de bune, valorile rezultate plasându-se printre locurile fruntașe. Quake a rulat extraordinar de bine: 11 frame pe secundă la o rezoluție de 1024 x 768.

MATROX MYSTIQUE 220 E loc și pentru mai bine

Producător: Matrox

Cip grafic: MGA-1164SG

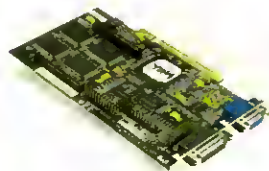
Memorie: 4MB SGRAM

Preț: 340 DM

+ performanță sub DOS

- satisfăcătoare în 3D

Matrox a optimizat această placă pentru viteză, neglijând celelalte aspecte. Mystique stăpânește multe aspecte 3D



numai parțial.

Punctele tari și slabe ale plăcii Mystique, care este dotată cu cipul MGA caracteristic tuturor modelelor de la

această firmă, se împart proporțional.

În bench-ul DOS placa s-a aflat doar la un punct în spatele campionului în acest domeniu Hercules Stingray, conferind astfel jocurilor DOS o viteză foarte mare. În domeniul de sinteză al benchmark-ului 3D placa s-a clasat în categoria de mijloc inferioară. La jocurile 3D a recuperat însă lipsurile clasându-se a doua. Jocurile WinQuake și WipeOut au rulat foarte bine, clasându-se aici a doua. În total cipul MGA sprijină cel mai puțin aspectele 3D.

HERCULES DYNAMITE 3D GL Scumpă

Producător: Hercules

Cip grafic: 3 Dlabs Permedia 2

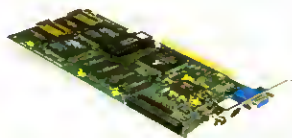
Memorie: 4MB SGRAM

Preț: 650 DM

+ memorii standard

- preț foarte mare

Cea mai scumpă placă grafică a fost oferită de Hercules. Din păcate prețul de



650 de mărci de germane nu corespunde cu performanțele oferite.

Modelul este propulsat de cipul Permedia 2 de la firma 3Dlabs. Modelul

dispune de 4 MB SGRAM, putând fi extinsă la 8MB. În test unele moduri grafice au funcționat foarte prost. Astfel, versiunea DOS a jocului Quake nu a rulat cu o rezoluție mai mare de 640 x 480 de pixeli. WipeOut nu a putut fi rulat la nici una din rezoluțiile necesare desfășurării testului, astfel încât măsurătorile nu au putut fi efectuate, lucru care a însemnat o pierdere importantă de puncte. Și prețul este piperat, raportul preț performanță fiind astfel foarte prost.

ATI 3D PRO TURBO PC2TV Cu mai multe fețe ATI 3D

Producător: ATI

Cip grafic: ATI 3D rage 2+DVD

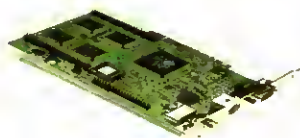
Memorie: 4MB SGRAM

Preț: 350 DM

+ opțional DVD

- preț ridicat

Placa ATI oferă posibilitatea atașării unui DVD sau video, însă performanța 3D este medie.



Diferența între Pro Turbo și modelul Xpression constă în RAM-DAC-ul folosit, afectând astfel refresh-ul maxim

al imaginii. Cu cele 99 de puncte obținute în cadrul testului 2D, ATI se încadrează în categoria mijlocie, pe când în cadrul testului DOS placa intră în categoria superioară cu 111 puncte. Acest lucru nu este însă valabil și în benchmark-ul 3D: Pro Turbo se clasează aici la nivelul cipurilor Virge. Pro Turbo este cu un pic mai rapidă decât Xpression, însă obține datorită prețului mare o valoare mult mai mică. Testul WinQuake nu a putut fi rulat sub nici o formă

ATI XPRESSION PC2TV

Producător: ATI

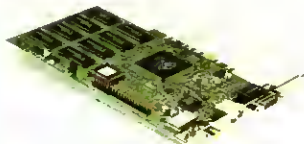
Cip grafic: ATI 3D Rage2+DVD

Memorie: 4MB SGRAM

Preț: 180 DM

+ opțional DVD

- performanțe scăzute în 3D



Tips **LEVE**
LEVEL
Tips

Mult mai ieftină și numai cu un pic mai lentă decât modelul Pro Turbo.

Diferența dintre Pro Turbo și Xpression este de 170 de mărci - mult prea mult deoarece Xpression este cu un pic mai lentă.

DIAMOND STEALTH 3D 2000 PRO

Producător: Diamond Stealth 3D
2000 Pro

Cip grafic: S3 Virge DX

Memorie: 4MB EDO

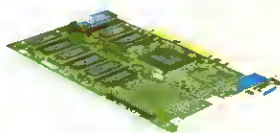
Preț: 240 DM

+ performanțe sub DOS

- probleme în 3D

Sora mai mică a lui Diamond Vi-per lucrează cu cipul S3 Virge DX.

Acum un an primele plăci cu cip



S3 Virge au ocupat un loc de frunte. Acum însă acestea s-au clasat printre ultimele. Sub DOS și în benchmark-ul

2D placa grafică a obținut valori extraordinare. Cu 104 puncte aceasta se plasează în grupa plăcilor grafice rapide.

Însă din păcate, în bench-ul de sinteză 3D valorile obținute au fost foarte mici. În cadrul testului de jocuri a recuperat ceva teren ajungând în cele din urmă în prima parte a grupei de jos.

De remarcat este însă și faptul că toate jocurile au rulat fără probleme, ceea ce înseamnă că driverele au fost foarte bine realizate.

MIRO MIROCRYSTAL VRX

Producător: Miro

Cip grafic: rendition Verite 1000L

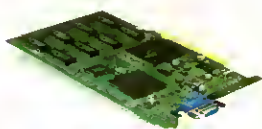
Memorie: 4MB DRAM

Preț: 300 DM

+ performanță bună sub DOS

- probleme în 3D

Diferențele nu ar putea fi mai mari: Miro folosește predecesorul cipului de renderizare Hercules Thriller 3D.



Cipul de renderizare Vente 1000L oferă mult mai puține performanțe. Acesta se clasează în clasa de viteză a plăcilor S3 Virge.

În cadrul tuturor testelor placa a obținut valori foarte mici. Sub DOS și în testul 2D valorile obținute au fost acceptabile. WinQuake nu a putut fi însă rulat decât la o rezoluție de 320 x 200 de puncte. Poate că dacă placa ar fi fost dotată cu niște drivere ceva mai bune, rezultatul testelor ar fi fost ceva mai bun.

În urma testului WipeOut s-au obținut 44 de puncte, în comparație cu Elsa Victory Erazor care a obținut la această disciplină 212 puncte.

GENOA PHANTOM 3D/DX

Producător: Genoa

Cip grafic: S3 Virge DX

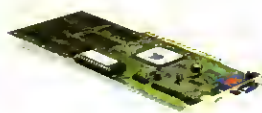
Memorie: 4MB EDO

Preț: 180 DM

+ preț destul de bun

- probleme în 3D

Genoa are ca bază cipul S3 Virge. Cipul Virge s-a prezentat exact așa cum



ne-am așteptat: valori mari în cadrul testului 2D și valori mici în cadrul testului 3D. În domeniul 2D placa se situează cu

96 de puncte pe locul trei, dar oricum la 30 de puncte distanță de câștigătorul acestui domeniu. 82 de puncte obținute în cadrul testului DOS este de asemenea o valoare acceptabilă. Performanțele obținute în cadrul bench-ului de sinteză 3D nu sunt proaste, însă nu sunt nici de actualitate. Sub Win Quake s-au obținut rezultate bune, însă sub WipeOut valorile sunt foarte proaste.

DIAMOND MONSTER 3D VIDEOLOGIC APOCALYPSE 3D

Producător: Diamond/VideoLogic

Cip grafic: 3 Dfx Voodoo/NEC

Memorie: 4MB EDO/SGRAM

Preț: 370/390 DM

+ performanțe în 3D

Aceste tipuri de plăci grafice 3D se folosesc împreună cu plăcile obișnuite, acestea din urmă folosind la rularea aplicațiilor 2D, ca de exemplu DOS și Windows.

Diamond Monster folosește cipul Voodoo, acesta dovedind valori extraordinare în cadrul aplicațiilor

3D, atingând chiar performanțe obținute de noul Riva 128.

Modelul de la NEC este dotat cu cipul PowerVR. Performanțele grafice sunt apropiate de cele ale plăcii Diamond.

Răspunsuri, răspunsuri, răspunsuri...

În primul rând am dori să mulțumim tuturor celor care ne-au răspuns la chestionare. Băieți și fete ne-ați fost de mare ajutor! Acum avem o impresie asupra celor ce vă plac și asupra a ceea ce vă așteptați voi să între în revistă. De acum înainte vom încerca să dăm curs tuturor dorințelor voastre. Celor care nu le-au plăcut cele patru pagini pe care le-am scos până acum sperăm să le dăm în continuare ceva mai mult decât numai niște jocuri. Oricum, ceva care să le placă. Au mai fost câțiva care au dorit să introducem pe CD și o serie de jocuri complete, chiar dacă acestea sunt mai vechi. Sigur că ne dorim și noi așa ceva, însă deocamdată situația nu ne permite. Pentru a obține de la o firmă dreptul de a pune pe CD un joc complet este nevoie de foarte mulți bani. Bani de care noi deocamdată nu dispunem. Și acum, haideți să vedem cum le putem răspunde celor care ne-au scris.

Cristi Orcu', București

Dragă Orcule, îți mulțumim în primul rând pentru frumoasa scrisoare pe care ne-ai trimis-o și pentru cele 50 de adrese Internet ale firmelor de jocuri. În ceea ce privește părerea ta despre procesoare și calculatoare sunt perfect de acord cu tine. Într-o bună zi probabil că vom sta un pic mai amănunțit de vorbă și vom împărtăși probabil și ceva păreri în ceea ce privește jocurile. Thanks pall!

Palade Mihai, București

Bine omule, spui că primul număr de LEVEL merge dar că nu știi dacă ai cumpăra în continuare LEVEL în forma actuală și la același preț, dar că formula de patru pagini cu CD este optimă. Cum să înțeleg asta frate. E un pic cam ciudat după părerea mea. Oricum așteptăm în continuare un răspuns din partea ta în ceea ce privește revista în formula actuală. Servus!

Vintilă Adrian, Craiova

Hi! Uite că mai există și cineva care ne laudă. În ceea ce privește abonamentul mai trebuie să mai aștepti puțin până

la numărul viitor. Deocamdată nu am definitivat condițiile în care putem realiza un sistem optim de abonamente. totuși sper că nu ai nimic împotriva că am dezvoltat revista. Bye!

Matreșu Valentin, București

Măi Valentin, se pare că ești tare supărat pe noi. Păi, omule eram la început de drum. Acum uite că începem și noi să facem un pas înainte. De abia aștept să ne scrii și să ne spui ce părere ai despre revista asta. Sigur că nu poate fi perfectă, însă în viitor se va apropia de perfecțiune și sunt sigur că poate o să devii un fan al revistei noastre.

Unui școlar

Nu știu de la cine am primit o scrisoare foarte drăguță. Din păcate am pierdut scrisoarea aceasta. Îmi cer scuze, pentru că e vina mea. Mi-am adus însă aminte ce scria acest mic admirator al nostru și m-am hotărât să-i răspund. Pentru că nu-ți știu numele am să te numesc Mario. Ei, Mario ai vrut să ne cunoști pe toți cei care suntem în redacție și ai fi vrut să știi mai multe despre noi și despre ceea ce facem noi. Ei bine, află că am hotărât ca într-unul din numerele viitoare să facem o adunare generală și să ne prezentăm cu toți. În plus aș vrea să te rog să ne scrii încă o dată astfel încât în unul din numerele viitoare să pot să-ți prezint și numele. Ciao!

Poate că am ajuns și noi undeva prin mințile voastre. Nu în ultimul rând aș vrea să-mi cer scuze pentru întârzierile apărute la numărul doi. Nu avem ce face. Vama română și cei din Cehia, cu care colaborăm, sunt un pic mai mulți decât nesimțiți. Nu poți să le ceri mai mult decât pot, nu-i așa? Nu vă doresc niciodată să ajungeți prin locurile pe unde am ajuns noi când am dorit să facem vama LEVEL-ului numărul 2. Să lăsăm la o parte toate relele de pe lumea asta și vă salut și că aștept în continuare la Poșta Redacției. Hi!

Florian Răileanu

General manager:

Dan Bădescu

Redactor șef:

Florian Răileanu (Mr. President)

Redactori:

Răzvan Pătrașcu, (Indianu')

Răzvan Anghelidi, (Grecu'mare)

Daniel Dănilă (Mulder)

Grafică și DTP:

Sorin Gruia

Realizare CD:

Viorel Niculescu (grafica)

Ovidiu Anghelidi (programare)

Marketing și publicitate:

Krisztina Brassai

Zsolt Bodola

Contabilitate:

Maria Parge, Bogdan Manca

Distribuție:

Ioana Bădescu

Bogdan Bart

Adresa redacției:

B-dul Victoriei Nr. 12

Et. 1 - 2200 Brașov

Adresa pentru

correspondență:

O.P. 13, C.P. 4, 2200 Brașov

Telefon: 068 - 150886

Fax: 068 - 153108

Pregătire filme:

Magazin Holding Kft.

Budapesta, Ungaria

Montaj și tipar:

Veszprémi Nyomda RT, Ungaria



HOTLINE

068-150886

Întrebați de Florian (Mr. President) sau de Răzvan (indianu)!





tău merge ca o ?



Ai nevoie de
ca să meargă ca un

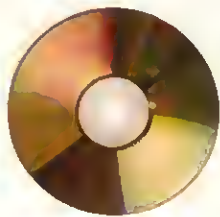


Îți dorești și un



Atunci e

!



Ai nevoie de



